

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN
KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK PEMBINA
KECAMATAN SANDEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Naniek Nurhayati
NIM. 13111241045

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN
KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK PEMBINA
KECAMATAN SANDEN BANTUL**

Oleh:

Naniek Nurhayati
NIM 13111241045

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui permainan kooperatif di Kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul. Permainan kooperatif merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok yang terdapat sebuah aturan untuk mencapai tujuan bersama.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan di Kelompok B kelas B3 TK Pembina Kecamatan Sanden. Subjek penelitian ini berjumlah 23 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Batas keberhasilan penelitian ini adalah minimal 80% anak memiliki kemampuan kerja sama berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan deskripsif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja sama anak dapat meningkat melalui permainan kooperatif, yang dilakukan melalui langkah-langkah 1) membagi anak dalam sebuah kelompok, 2) guru dan anak melakukan yel-yel, 3) guru menjelaskan langkah dan aturan dalam permainan, 4) anak mencoba permainan, 5) guru memberikan *reward* bagi kelompok yang selesai dan memotivasi kelompok yang belum selesai, 6) guru dan anak melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan. Peningkatan dapat dilihat dari pra tindakan anak yang telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebesar 30,43 %, meningkat pada Siklus I menjadi 65,21 %, dan meningkat menjadi 86,96 %, pada Siklus II.

Kata kunci: kemampuan kerja sama, permainan kooperatif

IMPROVEMENT COOPERATION ABILITY THROUGH COOPERATIVE GAMES IN GROUP B TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN BANTUL

By:

Naniek Nurhayati
NIM 13111241045

ABSTRACT

The aim of this research was to improve the cooperation ability of children through the cooperative games in the group B “TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul ”. Cooperative games is the game conduce in the group that there is a role for reacling the goa of together

The type of the research is a collaborative classroom research with the model of Kemmis and MC Taggart. Setting of the research is group B3 TK Pembina Kecamatan Sanden. Subject of the research are 23 children consisted 11 boys and 12 girls. Data collecting technique by using observation. This reaserch succeded is 80% children be able to cooperation criteria evolve as hope and thrive well. Data analysis method by using descriptive quantitative method.

The result indicated that was cooperation of children can be improved through cooperative game with steps 1) divided the children in a group, 2) the teacher with child do “yel-yel”, 3) the teacher explained the steps and the rule of game, 4) child tried the game, 5) teacher given reward to group have done and giving motivation to unfinished groups, 6) teacher and child disccussed about game have done. The improvement can be seen from the result of pre-action child was get criteria evolve as hope and thrive well is 30,43%, improved of cycle I to 65,21% and then improved to 86,96% on Cycle II.

Keyword : cooperation ability, cooperative game.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Naniek Nurhayati
NIM : 13111241045
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini
Judul TAS : Peningkatan Kemampuan Kerja Sama
Melalui Permainan Kooperatif di
Kelompok B TK Pembina Kecamatan
Sanden

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Yang menyatakan,



Naniek Nurhayati
NIM 13111241045

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN
KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK PEMBINA
KECAMATAN SANDEN BANTUL**

Disusun oleh:
Naniek Nurhayati
NIM 13111241045

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dilaksanakan Ujian Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Disetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Suwarjo, M.Si.
NIP. 19650915 199412 1 001

Muthmainnah, M.Pd.
NIP. 19830112 200501 2 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PG-PAUD

Joko Pamungkas, M.Pd.
NIP. 19770821 200501 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN BANTUL

Disusun oleh:

Naniek Nurhayati
NIM 13111241045


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 26 Oktober 2017

TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|--|--|------------|
| Dr. Suwarjo, M.Si Ketua Penguji/Pembimbing |  | 06-11-2017 |
| Sudaryanti, M.Pd Sekertaris |  | 07-11-2017 |
| Bambang Saptono, M.Si Penguji Utama |  | 03-11-2017 |
| Muthmainnah, M.Pd Penguji Pendamping/Pembimbing |  | 06-11-2017 |

Yogyakarta, 20 NOV 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Sebatang panah akan mudah patah, tetapi tidak dengan sepuluh dalam sebuah kemasan

(Pepatah Jepang)

Laa Tahzan, Innallaha ma'ana. Jangan bersedih, ALLAH slalu bersama kita. Terus

berdoa + berusaha untuk mencapai Ridhonya = sukses

(Qs. At-Taubah : 40)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan kepada

1. Alamamater Universitas Negeri Yogyakarta
2. Ibuku dan Alm. Ayahku tercinta

KATA PENGANTAR

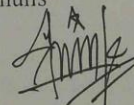
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Permainan Kooperatif di Kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr.Suwarjo, M.Si., Dosen pembimbing I Tugas Akhir Skripsi dan Ibu Muthmainnah, M.Pd. Dosen Pembimbing II Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr.Suwarjo, M.Si. sebagai Ketua Penguji, Ibu Sudaryanti, M.Pd. sebagai Sekretaris, Bapak Bambang Saptono, M.Si. sebagai Penguji Utama, dan Ibu Muthmainnah, M.Pd. sebagai Penguji Pendamping yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Joko Pamungkas, M.Pd., ketua jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

4. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan bantuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Ibu Sunarti, S.Pd., Kepala TK Pembina Kecamatan Sanden yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Ponakanku tercinta yang selalu membuatku tersenyum, menghiburku, dan membuatku semangat untuk menyelesaikan TAS ini agar bisa bermain bersama.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2017
Penulis



Naniek Nurhayati
NIM 13111241045

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| ABSTRAK | ii |
| ABSTRACT | iii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iv |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | v |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | vi |
| HALAMAN MOTTO | vii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Diagnosis Permasalahan Kelas..... | 7 |
| C. Fokus Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 8 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 8 |
| BAB II LANDASAN PUSTAKA | |
| A. Tinjauan Perkembangan Sosial-Emosional..... | 9 |
| 1. Perkembangan Sosial-Emosional AUD | 9 |
| 2. Ciri-ciri Pola Perilaku Sosial Anak Prasekolah..... | 10 |
| 3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional..... | 13 |
| B. Tinjauan Kerjasama..... | 15 |
| 1. Pengertian Kerjasama | 15 |
| 2. Karakteristik Kerjasama AUD | 16 |
| 3. Tahapan Kerjasama | 18 |
| 4. Langkah-langkah Kerjasama | 19 |
| 5. Mengelola Kelompok | 22 |
| 6. Manfaat Kerjasama..... | 24 |
| C. Permainan Kooperatif..... | 25 |
| 1. Pengertian Permainan Kooperatif..... | 25 |
| 2. Karakteristik Permainan AUD..... | 26 |
| 3. Fungsi Permainan Kooperatif | 28 |
| 4. Langkah-langkah Pembelajaran Permainan Kooperatif | 31 |

| | |
|--|-----------|
| E. Penelitian yang Relevan | 34 |
| G. Kerangka Pikir | 36 |
| H. Pertanyaan Penelitian | 37 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Desain Penelitian | 39 |
| B. Waktu Penelitian | 40 |
| C. Deskripsi Tempat Penelitian | 41 |
| D. Subjek dan Objek Penelitian | 41 |
| E. Skenario Tindakan..... | 42 |
| F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 47 |
| G. Kriteria Keberhasilan Tindakan | 48 |
| H. Teknik Analisis Data | 48 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian..... | 50 |
| 1. Lokasi Penelitian | 50 |
| 2. Kondisi Sarana Prasarana | 50 |
| 3. Deskripsi Subjek Penelitian..... | 50 |
| 4. Data pengajar..... | 50 |
| B. Deskripsi Awal Sebelum Tindakan..... | 51 |
| C. Hasil Penelitian | 67 |
| 1. Pelaksanaan Siklus I..... | 67 |
| a. Perencanaan | 67 |
| b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I | 67 |
| c. Observasi Pasca Siklus I..... | 72 |
| d. Refleksi | 74 |
| 2. Pelaksanaan Siklus II..... | 76 |
| a. Perencanaan | 76 |
| b. Pelaksanaan Siklus II..... | 76 |
| c. Observasi Pasca Siklus II..... | 80 |
| d. Refleksi | 83 |
| D. Pembahasan..... | 85 |
| E. Temuan Penelitian..... | 90 |
| F. Keterbatasan Penelitian | 90 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Simpulan..... | 92 |
| B. Implikasi..... | 92 |
| C. Saran..... | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | 94 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 97 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Kisi-kisi Pedoman Observasi Kerja Sama Anak | 48 |
| Tabel 2. Hasil Observasi Kerja Sama Anak Pratindakan..... | 65 |
| Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerja Sama Anak Pratindakan... | 65 |
| Tabel 4. Hasil Observasi Kerja Sama Anak pada Pasca Siklus I..... | 73 |
| Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerja Sama Anak Pasca Siklus I | 74 |
| Tabel 6. Hasil Observasi Kerja Sama Pasca Siklus II..... | 82 |
| Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerja Sama Pasca Siklus II..... | 83 |
| Tabel 8. Rekapitulasi Data Kerja Sama Anak Sebelum Tindakan, Pasca Siklus I, dan Pasca Siklus I | 83 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart | 40 |
| Gambar 2. Grafik Persentase Peningkatan Kerja Sama Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II | 85 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1. Rubrik Penilaian dan Lembar Observasi | 97 |
| Lampiran 2. Hasil Observasi Pratindakan..... | 99 |
| Lampiran 3. Hasil Observasi Siklus I | 105 |
| Lampiran 4. Hasil Observasi Siklus II | 108 |
| Lampiran 5. Foto Kegiatan | 111 |
| Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian | 114 |
| Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian | 126 |
| Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 128 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini dilihat dari UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini (0-6 tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Menurut Mutiah (2012: 3) usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk perkembangan kualitas manusia. Oleh karena itu, pada usia ini adalah waktu yang tepat untuk memberikan stimulasi. Salah satunya yaitu lembaga sekolah harus memberikan stimulasi yang direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak, sehingga perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik.

Ada beberapa aspek yang harus distimulasi dalam perkembangan anak usia dini. Salah satu aspek yang harus dikembangkan tersebut adalah aspek perkembangan sosial. Menurut Muhyidin, dkk (2014: 176) perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Tingkat jalinan interaksi yang dilakukan anak dengan orang lain akan menghasilkan tingkah laku sosial. Anak akan memiliki tingkah laku sosial dari hasil tuntutan sosial dari pengalaman yang diterima anak. Tingkah laku sosial tidak dapat dimiliki anak secara instan, anak belajar mengenai tingkah laku sosial melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial ini tidak dapat lepas dari kehidupan anak. Oleh karena itu, aspek perkembangan sosial ini sangat penting dalam pembentukan

tingkah laku sosial anak. Hal tersebut disebabkan anak juga merupakan makhluk sosial dimana tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Tidak hanya itu, tingkah laku sosial anak ini akan bermanfaat hingga dewasa nanti.

Anak memperoleh kemampuan sosial dari kegiatan bersosialisasi. Syaodih (2005) berpendapat untuk bersosialisasi dengan baik, anak-anak harus menyenangkan orang dan kegiatan sosial. Jika anak dapat melakukannya, anak akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial teman anak bergaul. Kegiatan sosial yang dilakukan anak selama di rumah diperoleh dari pengalaman sosial dengan keluarga dan teman sebaya. Kegiatan sosialisasi dengan teman sebaya kurang dengan adanya perubahan pola sosialisasi anak dari tahun ke tahun. Contohnya, dulu anak bermain berkelompok dengan teman sebaya dan sekarang cenderung secara individu dengan *gadget*. Sedangkan ketika di sekolah, anak memperoleh pengalaman sosial dari interaksi dengan guru dan teman sebaya. Salah satu interaksi yang dilakukan di sekolah yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah diharapkan dapat mengembangkan sikap anak terhadap orang lain. Zulkifli (2005: 45) berpendapat bahwa sikap sosial adalah hubungan antara manusia dengan manusia yang lain, saling bergantung dengan manusia yang lain dalam berbagai kehidupan bermasyarakat. Sikap sosial anak akan terbentuk melalui seberapa baik interaksi anak dengan lingkungannya. Anak akan mudah menerima pembelajaran tentang sikap anak kepada orang lain melalui apa yang dialami oleh anak secara langsung. Dari kegiatan sosialisasi tersebut akan muncul tingkah laku sosial. Salah satu

tingkah laku sosial yang akan muncul pada anak usia empat tahun adalah bekerjasama dengan orang lain; berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (Allen & Marotz, 2010: 143)

Kerjasama merupakan salah satu komponen yang penting dalam melakukan kegiatan berkelompok. Yusuf (2007: 125) mengemukakan kerjasama adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Pada anak usia dini, anak mulai mampu menyesuaikan diri sendiri menuju sikap mau bekerja sama atau sosiosentris yaitu mau memperhatikan kepentingan orang lain. Semakin bertambahnya usia anak akan ada perubahan sifat atau cara berpikir anak yaitu berpindah dari egosentris menuju sosiosentris. Oleh karena itu, kemampuan kerja sama penting untuk dilatih sejak usia dini karena akan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

Nugraha dan Rachmawati (2005: 213) berpendapat semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melatih keterampilan kerjasama, semakin cepat anak belajar dan menerapkannya secara nyata dalam kehidupannya. Anak yang memiliki kemampuan kerjasama yang baik dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat disekitarnya. Pembelajaran yang baik untuk anak dalam mengembangkan kemampuan kerja sama yaitu dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri. Anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bersama-sama dengan temannya untuk menyelesaikan masalah.

Kerja sama pada anak salah satunya dapat dilatih melalui metode bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan

perkembangan anak. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Wood (dalam Anning, Cullen, dan Fleeer 2009: 27) mengemukakan, bermain merupakan prinsip dasar untuk pembelajaran dan perkembangan dalam pendidikan anak usia dini. Pada anak usia dini akan lebih efektif dan lebih cepat di tangkap pada saat anak bermain. Ada banyak sekali pengaruh yang didapatkan dari kegiatan bermain itu sendiri. Salah satu pengaruh itu adalah dalam bermain anak tidak sendiri, tetapi hampir selalu berada dalam lingkungan anak lain. Dengan berhubungan dengan anak lain maka anak belajar membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan permasalahan secara bersama, atau membicarakan dengan teman tentang berbagai hal yang muncul dari hubungan sosial tersebut (Poewarti & Widodo, 2005: 91). Semakin banyak kesempatan anak bermain dengan teman-temannya, anak akan saling berinteraksi dan melakukan kegiatan berkelompok sehingga dapat menumbuhkan kemampuan kerjasama anak.

Sebagian besar interaksi teman sebaya selama masa anak-anak melibatkan permainan. Permainan yang dilakukan anak dengan anak yang lainnya akan mengasah tingkah sosial anak. Salah satu tingkah laku sosial yang diperoleh dalam permainan kooperatif yaitu anak belajar bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Anak akan saling berdiskusi untuk menyelesaikan permainan yang dilakukannya. Stimulasi yang diberikan melalui permainan akan mudah diingat oleh anak. Anak akan belajar secara langsung melalui pengalaman bermain bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B3 TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul pada bulan Juli 2017, kemampuan kerjasama anak masih perlu distimulasi. Hal tersebut ditunjukkan ketika 16 anak dari 23 anak

belum mau menyelesaikan tugas bersama seperti membantu membersihkan kelas bersama, membereskan mainan setelah digunakan bersama dan masih bekerja sendiri saat mengerjakan tugas kelompok. 5 anak masih terlihat enggan bermain dengan temannya, 4 anak masih saling berebut mainan, 7 anak *menyerobot* antrian ketika sedang antri cuci tangan, masuk dan keluar kelas. Anak sibuk mengerjakan kegiatan sendiri dan tidak menyelesaikan tugas kelompoknya secara bersama. Anak masih perlu panduan guru untuk melakukan kerjasama.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka disimpulkan bahwa kerjasama anak di TK Pembina Kecamatan Sanden belum sesuai dengan perilaku kerjasama yang dikemukakan oleh Beaty (2013: 184) yang menyatakan kerjasama mencakup 1) berbagai perilaku prososial, termasuk bergiliran, 2) bergantian menggunakan mainan, peralatan, atau kegiatan, 3) memenuhi permintaan/dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh teman atau guru 4) Anak dapat mengkoordinasikan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan bersama, 5) menerima ide-ide anak lain, 6) bernegosiasi dan berkompromi dalam bermain.

Masalah yang terjadi di atas disebabkan oleh pembiasaan kegiatan yang dilakukan secara mandiri. Metode kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah metode pemberian tugas secara individu. Metode pemberian tugas dirasa kurang memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kerjasamanya. Ketika anak sudah melaksanakan atau mengerjakan tugas yang diberi guru, anak sudah fokus dengan tugasnya masing-masing. Pemberian tugas menggunakan kegiatan LKA (Lembar Kerja Anak) seperti kegiatan menebalkan, menghitung, mewarnai, dan lain-lain. Kegiatan LKA dilakukan hampir setiap hari. Hal itu kurang sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Wood

yang menyatakan bahwa bermain merupakan prinsip dasar dalam pembelajaran yang dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu, dalam pembelajaran jarang menggunakan kegiatan kelompok. Dari hasil wawancara, guru menganggap bahwa anak usia ini masih belum bisa kerjasama dan memang kegiatan pembelajaran lebih banyak pada kegiatan yang mandiri. Sehingga, pembelajaran secara berkelompok jarang dilakukan.

Berdasarkan masalah yang terjadi, guru dapat menentukan metode untuk melatih kerjasama anak. Ada banyak kegiatan yang dapat menstimulasi kerja sama anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan kerja sama anak melalui permainan kooperatif. Permainan kooperatif adalah aktivitas bermain secara bekerjasama dalam satu kelompok dengan pembagian peran masing-masing di kelompok itu (Rasyid, Mansur, & Suratno, 2012:78). Melalui permainan kooperatif diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kerja sama anak dengan teman-temannya. Ada berbagai macam permainan kooperatif antara lain: permainan estafet, menjala ikan, makhluk berkaki tiga, atas bawah, dan masih banyak lagi yang lainnya. Permainan kooperatif ini tidak dapat dilakukan sendiri, sehingga memerlukan orang lain untuk melakukan kegiatan permainan ini. Permainan kooperatif akan melatih anak untuk mengembangkan sikap tolong menolong, sportif, saling berinteraksi dengan temannya untuk mencapai tujuan bersama, dan mau mengalah.

Permainan kooperatif ini jarang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul karena guru lebih memilih menggunakan kegiatan secara mandiri. Permainan kooperatif dapat menstimulasi kerja sama anak. Hal tersebut menarik perhatian peneliti untuk menerapkan permainan

kooperatif sebagai kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kelebihan dari permainan kooperatif ini, yaitu anak dapat berinteraksi dengan temannya, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bersama, dan keterlibatan anak dalam membantu temannya. Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul “ *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Kooperatif di Kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul*”

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. 16 anak dari 23 mau belum mau mengerjakan tugas bersama seperti: membantu membersihkan kelas bersama, membereskan mainan setelah digunakan bersama, dan masih berkerja sendiri-sendiri saat mengerjakan tugas kelompok.
2. 5 anak masih terlihat enggan bermain dengan temannya, 4 anak masih saling berebut mainan, 7 anak menyerobot antrian ketika sedang antri cuci tangan, masuk dan keluar kelas
3. Metode pemberian tugas secara individu dirasa kurang memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kerjasamanya. Ketika anak sudah melaksanakan atau mengerjakan tugas yang diberi guru, anak sudah fokus dengan tugasnya masing-masing.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah dibatasi pada ada beberapa anak masih bekerja sendiri saat mengerjakan tugas kelompok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B melalui permainan kooperatif di TK Pembina Kecamatan Sanden?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B melalui permainan kooperatif

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi perkembangan ilmu sosial, terutama tentang kemampuan kerjasama anak kelompok B.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
- c. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kemampuan kerjasama anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi dalam merencanakan proses pembelajaran .
- 2) Menambah pengalaman guru untuk meningkatkan kemampuan profesional sebagai pendidik.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan bekal peneliti sebagai calon guru untuk menghadapi permasalahan di dalam kelas.
- 2) Memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti melalui penelitian ini.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Tinjauan Perkembangan Sosial-Emosional

1. Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial emosional memainkan peran penting dalam menentukan hubungan sosial di masa depan dan pola perilaku terhadap orang lain (Kurniasih, 2009: 39). Dengan semakin bertambahnya usia anak, maka perkembangan sosialemosional anak juga akan berkembang. Perkembangan sosialemosional didukung dengan kemampuan motorik anak. Hal itu diperkuat oleh Udin Saud (dalam Susanto, 2015: 63) berpendapat bahwa dengan semakin mampunya anak melakukan gerakan motorik, seperti berdiri, berjalan, dan berbicara, anak terdorong untuk melakukan sendiri berbagai hal dan terdorong untuk bergaul dengan orang lain selain anggota keluarga. Seiring bertambahnya pengalaman, waktu anak akan semakin banyak dihabiskan untuk bermain dengan teman-temanya.

Sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana anak tinggal lama. Orang-orang di sekitarnya yang banyak mempengaruhi perilaku sosialnya. Sejak permulaan hidupnya, kehidupan sosial dan emosi selalu terlibat dalam setiap kali anak berhubungan dengan orang lain (Izzaty, dkk 2013: 112). Interaksi atau hubungan dengan orang lain memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan sosialemosional anak.

Pemberian rangsangan untuk mengembangkan perkembangan sosial ini dimulai sejak anak usia dini. Anak usia dini disebut sebagai usia berkelompok yang dimengerti sebagai masa dimana anak-anak mempelajari dasar-dasar berperilaku sosial untuk mempersiapkan diri mereka dalam kehidupan sosial yang

lebih tinggi, misalnya pada waktu anak berada di sekolah formal nantinya(Mashar, 2011: 8). Memasuki usia ini, anak sudah masuk ke taman kanak-kanak. Anak lebih menyukai kegiatan berkelompok bersama dengan teman-temannya. Kegiatan kelompok yang dilakukan bersama anak lain akan mendorong anak untuk belajar berinteraksi dengan orang lain selain keluarga. Anak akan mengenal banyak teman dari sekolah. Interaksi yang terbangun pada usia itu akan membentuk pola perilaku sosial anak. Anak belajar tentang perilaku yang dapat diterima dalam kelompok bermain. Selain itu, interaksi merupakan suatu kebutuhan untuk anak.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosialemosional pada anak usia dini yaitu anak usia dini mempelajari dasar-dasar berperilaku melalui interaksi dalam kelompok. Semakin anak memiliki banyak pengalaman dengan orang lain maupun dalam kelompok, anak akan mengetahui bagaimana perilaku atau sifat yang dapat diterima oleh lingkungan atau kelompok dimana anak berada.

2. Ciri-Ciri Pola Perilaku Sosial Anak Prasekolah

Setiap anak memiliki ciri-ciri tertentu dalam setiap perkembangannya. Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas dengan teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota dalam suatu kelompok (Susanto, 2011: 44). Anak akan lebih memiliki kemampuan sosial yang tinggi dengan menyenangi bermain bersama dengan teman-temannya daripada untuk bermain dengan mainan. Anak akan mencari pengakuan diri melalui bermain dengan temannya. Lebih lanjut

Helm& Turner dalam Ernawulan (2005: 43) berpendapat ciri-ciri pola perilaku sosial anak antara lain sebagai berikut:

- a. Anak dapat bekerjasama (*cooperative*) dengan teman

Pada usia ini, anak sudah dapat melakukan kerjasama dengan temannya.

Mulai usia tiga tahun akhir atau empat tahun, anak sudah mulai menampakkan sikap kerja sama dengan anak lain (Susanto, 2015: 183). Anak akan memilih bermain dengan temannya daripada bermain dengan mainan.

- b. Anak mampu menghargai teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman

Hubungan anak dengan orang lain mulai meningkat. Pada usia ini, biasanya anak sudah memasuki prasekolah. Anak sudah tampak menghargai temannya.

Misal: menghargai milik teman, hasil karya teman.

- c. Anak mampu berbagi sesuatu yang dimilikinya kepada teman, mau mengalah pada teman dan sebagainya.

Anak usia ini sudah lebih sosial dan kemampuan berbahasanya sudah cukup baik sehingga dapat memahami perkataan orang tua dan guru (Susanto, 2015: 176). Kemampuan berbagi sudah tampak namun masih sederhana seperti berbagi mainan atau berbagi makanan.

- d. Anak mampu membantu (*helping other*) orang lain. Hal ini tidak hanya di tunjukkan dalam hubungannya dengan teman sebaya tetapi dengan juga dengan orang dewasa lainnya. Anak merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan seperti saling membantu. Anak usia dini juga sudah mampu membantu orang lain seperti

membantu guru membagikan majalah, membantu teman membukan makanan bekal, dan lain-lain.

Landy (dalam Susanto, 2015: 169) menggambarkan perkembangan perilaku sosial pada anak usia 4-6 tahun yaitu anak pada usia ini tampak bermain dengan permainan yang terorganisir dan bekerjasama dengan aturan-aturan tertentu menjadi lebih umum terjadi. Anak mulai mengidentifikasi orang-orang di luar keluarga mereka. Anak usia ini belajar berperilaku sosial dari kegiatan bermain bersama teman-temannya. Marrian (dalam Ahmad Susanto, 2015: 172) menambahkan perilaku sosial yang sering muncul pada anak usia dini yaitu perilaku berbagi, memberi, bekerjasama, dan membantu.

Erikson berpendapat ada delapan tahapan perkembangan yang dialami selama periode tertentu dalam rentang kehidupan manusia. Pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap inisitif versus rasa bersalah. Pada tahap ini, anak-anak ingin sekali melakukan tugas-tugas baru, mengikuti aktivitas teman sebaya, dan mencari tahu apa yang bisa anak lakukan dengan bantuan orang dewasa (Berk, 324: 2012). Selama masa kanak-kanak awal, anak-anak menggunakan persepsi, motorik, kognitif, dan ketrampilan bahasa untuk mewujudkan berbagai hal (Santrock, 2011: 87). Anak memiliki surplus energi yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan kemampuan yang telah dimilikinya sehingga anak dapat masuk ke dalam dunia sosial yang lebih luas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perilaku sosial yang terjadi pada anak usia 4-6 tahun yaitu anak dapat melakukan kerjasama, sabar menunggu giliran, membantu orang lain, mampu menaati aturan, menyukai humor,

menyukai aktivitas dengan teman sebaya. Kemampuan kerjasama mulai tumbuh namun masih tampak sederhana.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Perkembangan Sosial-emosional pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Depkes (dalam Susanto, 2011: 154) berpendapat bahwa faktor internal meliputi : a) hal-hal yang diturunkan orang tua, b) unsur berpikir dan kemampuan intelektual, c) keadaan kelenjar zat-zat dalam tubuh (unsur hormonal), dan d) emosi dan sifat-sifat (temperamen) tertentu. Sedangkan faktor dari luar yaitu:

a. Faktor keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali anak belajar. Anak yang baru lahir tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri sehingga membutuhkan orang lain untuk membantunya yaitu keluarga. Keluarga memiliki peran penting dalam pembentukan sikap anak. Yamin dan Sabri (2013: 240) berpendapat bahwa salah satu hubungan keluarga yang baik adalah jika anak menemukan cara untuk dapat saling berbagi baik pengalaman maupun perasaan.

b. Faktor gizi

Kekurangan gizi dalam pola makan menyebabkan pertumbuhan anak terganggu, tingkat kecerdasan dan daya tahan tubuhnya menurun, yang pada akhirnya akan mempengaruhi perkembangan seluruh dirinya. Hal itu diperkuat oleh Kurniasih (2009: 16) berpendapat bahwa gizi yang tidak seimbang maupun gizi buruk serta derajat kesehatan anak yang rendah akan menghambat pertumbuhan otak dan menurunkan kemampuan otak dalam menyerap, memproduksi, dan merekonstruksi otak.

c. Budaya

Unsur budaya juga tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi proses tumbuh kembang anak (Susanto, 2015: 72). Budaya merupakan suatu unsur yang terdalem dalam masyarakat. Budaya yang ada dalam masyarakat akan menghasilkan suatu tatanan nilai atau aturan. Adanya suatu nilai tersebut akan mempengaruhi seseorang berperilaku dalam suatu masyarakat.

d. Teman bermain atau teman di sekolah.

Teman merupakan seseorang yang dekat dengan anak selain keluarga. Semakin usia anak bertambah, keinginan anak untuk bergabung dengan teman yang lainnya akan semakin kuat. Teman sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Teman sebaya juga memberikan pelajaran bagaimana cara bergaul di masyarakat (Izzaty, 2013; 113). Hal itu diperkuat oleh pendapat Papalia (2014: 366) bahwa kelompok sebaya membantu anak belajar bagaimana dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak belajar bagaimana memenuhi kebutuhan dan keinginan anak terhadap yang lain. Selain itu, anak juga tahu kapan waktunya untuk menyerah dan kapan waktunya harus bersikap tegas.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial di pengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak antara lain yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak di Taman Kanak-kanak yaitu hubungan anak dengan teman sebaya. Hubungan anak dengan teman sebaya akan memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengang temannya sehingga anak akan belajar untuk saling bekerjasama.

B. Tinjauan Kerja Sama

1. Pengertian Kerja Sama

Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, maupun sekolah (Lie, 2002: 27). Hubungan yang terjadi dalam suatu kelompok sangat membutuhkan kerjasama antar anggota kelompok. Adanya kemampuan kerjasama yang dimiliki anggota kelompok akan menciptakan hubungan yang baik antar anggota kelompok.

Kerjasama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok (Susanto, 2005: 183). Anak mau berkejasama artinya anak dapat menyelesaikan suatu tugas dalam kelompok secara bersama-sama. Lebih lanjut Johnson (2010: 4) berpendapat bahwa kooperasi berarti kerjasama bersama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif setiap anak berusaha bersama mencapai hasil yang menguntungkan bagi diri mereka sendiri dan semua anggota kelompok. Dalam kegiatan kerjasama ini, anak dilatih untuk mengendalikan ego dalam dirinya untuk mencapai tujuan kelompok. Pada anak usia ini sudah dapat melakukan kerjasama seperti perkembangan yang telah Parten kemukakan dalam tahap permainan kooperatif. Anak bermain bersama-sama dalam satu tujuan (Papalia, 2011: 289). Permainan itu terlihat seperti mengembalikan mainan setelah selesai, membangun balok, menyelesaikan tugas bersama-sama, dan lain-lain.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama yaitu sikap mau bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Tujuan akan tercapai apabila ada interaksi antar anggota kelompok. Kerjasama sangat penting dalam berhubungan dengan orang lain sehingga perlu dilatih sejak usia dini.

Kemampuan kerjasama dalam penelitian ini adalah bentuk interaksi dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan melalui sebuah permainan kooperatif. Kemampuan kerjasama yang dimiliki anak memiliki beberapa karakteristik.

2. Karakteristik Kerja Sama Anak

Pada usia dini, anak memiliki kecenderungan untuk mencari kawan dari usia sebaya yang dapat diajak bermain atau bekerjasama dalam berbagai hal (Poerwanti & Widodo, 2005: 86). Anak usia dini usia 4 tahun akan mulai meninggalkan bermain dengan mainan secara sendiri dan lebih suka bermain dengan teman sebayanya.

Beaty (2013: 184) berpendapat bahwa kerjasama mencakup berbagai perilaku prososial, termasuk bergiliran; bergantian menggunakan mainan, peralatan, atau kegiatan; memenuhi permintaan; mengkoordinasikan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan, menerima ide-ide anak-anak lain, dan bernegosiasi dan berkompromi dalam bermain.

David,dkk (dalam Suyanto, 2005: 149) mengatakan bahwa terdapat empat elemen dalam kerjasama yaitu : a) adanya saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, b) adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok, c) tiap-tiap anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, d) penggunaan yang tepat dari kemampuan interpersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak.

Terdapat empat elemen yang dikemukakan oleh David. Empat elemen merupakan hal yang harus dimiliki seseorang dalam bekerja bersama dengan

orang lain. Senada dengan David,dkk, Sanjaya berpendapat bahwa terdapat empat prinsip dalam kerjasama yaitu:

a. Prinsip ketergantungan positif

Kegiatan kerjasama dapat mencapai tujuan tergantung bagaimana usaha setiap anggota kelompok dapat mencapai tujuan tersebut. Tujuan kelompok tidak akan selesai apabila terdapat anggota kelompok yang tidak bisa untuk menyelesaikan.

b. Tanggung Jawab

Keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggota kelompoknya. Sehingga setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikannya.

c. Interaksi tatap muka

Kegiatan yang dilakukan dalam kelompok akan memberikan anak kesempatan untuk berinteraksi secara langsung untuk memberikan informasi dan saling membelajarkan.

d. Partisipasi dan Komunikasi

Kegiatan kelompok dapat melatih anak untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Hal ini sebagai bekal anak dalam kehidupan selanjutnya dalam masyarakat.

Dari paparan diatas disimpulkan bahwa kerjasama akan terjadi apabila dalam suatu kelompok tersebut terdapat saling ketergantungan positif, interaksi, tanggung jawab, dan proses kelompok. Penelitian ini akan melihat bagaimana anak berinteraksi, bertanggung jawab, dan berpartisipasi dalam sebuah permainan kooperatif.

3. Tahapan Kerja Sama

Anak perlu belajar berkerja sama dengan orang lain. Seorang anak akan dapat memiliki kemampuan kerjasama melalui proses karena kemampuan kerjasama tidak diperoleh dengan mudah. Ada beberapa tahapan agar anak dapat melakukan kerjasama. Saputra (2005: 43) berpendapat tahapan-tahapan kerjasama pada anak sebagai berikut:

a. Bekerja sendiri.

Seseorang memerlukan waktu dan proses untuk mengenal dirinya sendiri. Siapa dia, bagaimana potensinya, apa yang mampu dilakukan, dan bagaimana kecepatan melakukan sesuatu. Anak tidak langsung mampu bekerjasama. Semula anak-anak bermain sendiri misalnya anak bermain mobil-mobilan sendiri (Musfiroh, dkk, 2007: 19). Pemahaman akan dirinya sendiri akan membantu pententuan dengan siapa dapat bekerjasama, pada bidang apa, berapa lama, dan dalam kondisi yang bagaimana. Sebagai contoh anak-anak prasekolah sering menggambarkan dirinya sendiri dalam bentuk aktivitas seperti permainan (Santrock, 2011: 88).

b. Mengamati dan mengenali lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh pada perkembangan anak (Susanto, 2015: 138). Adanya pekerjaan rutin yang diikuti anak-anak membantu anak merasa bahwa anak memiliki kendali atas lingkungan sekitar dan membantu mengantisipasi berbagai peristiwa (Seelfeld & Wasik, 2008: 88). Dengan mengenal lingkungan dalam bekerjasama anak akan tahu cara yang dapat membantu seseorang menentukan sikap untuk terlibat atau tidak dengan mengacu pada pemahaman potensi diri

c. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri

Tahap ini berdasarkan analisis dari poin sebelumnya. Ketertarikan untuk terlibat bekerjasama perlu dibarengi upaya penyesuaian. Penyesuaian sosial terjadi dalam lingkup hubungan sosial tempat individu hidup dan berinteraksi dengan orang lain (Susanto, 2015: 151). Penyesuaian sangat penting karena dalam kelompok kerjasama terdiri dari orang yang heterogen.

d. Terbuka untuk memberi dan menerima.

Seseorang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Erikson (dalam Rasyid, 2012: 101) mengungkapkan menerima dan memberi merupakan hal yang pertama dipelajari anak bertalian dengan kehidupan sosial. Membangun sebuah hubungan dengan orang lain tidak bisa lepas untuk saling memberi dan menerima. Misalnya: memberi bantuan dan menerima bantuan, memberi pendapat dan menerima pendapat, dan lain-lain

Dari hasil paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat tahapan bekerjasama yaitu: bekerja sendiri, mengamati dan mengenali lingkungan, merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri, dan terbuka untuk memberi dan menerima. Agar dapat melakukan tahapan bekerjasama yang telah diuraikan di atas, maka perlu langkah-langkah atau stimulasi untuk dapat membentuk kemampuan kerjasama.

4. Langkah-Langkah Kerja Sama

Dalam melakukan kerjasama, ada beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan kemampuan kerjasama. Adapun

langkah-langkah untuk menumbuhkan kerjasama menurut Musfiroh, dkk (2007: 20-22) sebagai berikut:

a. Mengenalkan permainan yang bersifat kerjasama

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi (Hartati, 2005: 15). Mengingat begitu pentingnya bermain untuk perkembangan sosial dalam pembelajaran menggunakan permainan. Guru dapat menentukan jenis permainan yang melibatkan 4-10 anak Misalnya: menajala ikan, estafet, kucing-tikus, *puzzle*, dan lain-lain. Guru mengenalkan peraturan yang harus dipatuhi pada permainan yang akan dimainkan. Kegiatan permainan dapat di kompetisikan siapa di antara kelompok yang paling cepat dapat menyelesaikan permainan itu pemenangnya. Kegiatan kelompok ini akan mempercepat anak dapat berinteraksi dengan anak lain dan melatih kerjasama, dengan demikian dapat mengurangi sifat egosentris.

b. Mengenalkan nilai kasih sayang

Anak-anak butuh disayangi dan merasa bahwa anak adalah “anggota” keluarga dan sekolah (Morrison, 2012: 80). Guru bisa mengenalkan sikap kasih sayang melalui peristiwa yang terjadi didalam kelas. Misalnya: saat ada anak lain yang sedang mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan, guru dapat memberi bantuan dan menawarkan bantuan kepada anak-anak yang lain terlebih dahulu daripada menolong sendiri sehingga anak lain juga akan belajar untuk berempati. Selain itu, kasih sayang itu dapat dipenuhi guru lewat senyuman, pelukan, kontak mata, dan kedekatan (Morrison, 2012: 80). Mengenalkan anak tentang nilai kasih sayang sangatlah penting.

c. Mengenalkan sikap gotong-royong

Sikap gotong royong dikenalkan sejak dini. Sikap gotong royong merupakan ciri khas budaya Indonesia sejak nenek moyang dulu (Susanto, 2005: 188). Guru dapat mengenalkan sikap gotong royong melalui kegiatan bersama. Misalnya: mengajak anak bersama-sama membersihkan kelas dan menghiasnya atau berkebun. Tiap kelompok diberi tugas untuk menanam dan merawat sepetak tanah. Setelah selesainya melakukan kegiatan tersebut, guru memperlihatkan hasil kegiatan yang dilakukan anak dengan memberikan pujian. Pemberian pujian atau penguatan positif dapat memotivasi anak mengulangi kegiatan tersebut.

d. Mengajarkan anak untuk berbagi

Berbagi merupakan pembelajaran yang penting. Kemampuan berbagi pada umumnya tidak muncul secara alami, bahkan sebaliknya, anak-anak cenderung menganggap segala yang disentuhnya adalah miliknya (Susanto, 2015: 176). Biasanya anak suka berebutan dalam memilih alat-alat permainan, baik di dalam maupun di luar kelas. Guru perlu mengajak anak untuk saling bergantian menggunakan alat permainan. Guru dapat menjelaskan perasaan temannya yang tidak kebagian alat permainan. Selain itu, dengan membuat kesepakatan untuk tidak saling berebut mainan sebelum melakukan kegiatan bermain bersama.

e. Mendorong anak untuk membantu orang lain

Pembelajaran tentang tolong menolong sangat perlu diajarkan bagi anak usia dini. Anak harus sudah ditanamkan kesadaran bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling perlu dan memerlukan antara satu sama lainnya (Susanto, 2015: 188). Hal itu dapat dilakukan dengan mengajarkan anak untuk mau membantu dapat dilakukan misalnya meminta anak membantu menyiapkan

sabun, serbet untuk mencuci tangan saat kegiatan makan bersama, membantu guru membagikan majalah atau lembar kerja anak. Selain itu, Seefeldt & Wasik (2008:86) berpendapat menolong anak-anak supaya rukun dengan temannya akan memajukan sikap positif di dalam kelas dan menanamkan cinta belajar dalam diri anak.

f. Mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain

Guru dapat mengenalkan dan mengembangkan kesungguhan hati dalam membantu melalui peristiwa yang terjadi di kelas. Guru dapat memanfaatkan ini dengan melibatkan anak membantu bila situasi memungkinkan, daripada melakukan tindakan menolong sendirian (Beatty, 2013: 194). Misalnya, anak yang terjatuh, guru langsung menolong dan mengajak anak untuk menolongnya.

Dari paparan dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kemampuan kerjasama melalui beberapa langkah yaitu mengenalkan permainan kelompok, mengenalkan kasih sayang, mengenalkan sikap gotong-royong, berbagi, mengajak anak membantu orang lain, dan mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain. Dalam penelitian ini yang akan dilakukan untuk meningkatkan kerjasama yaitu melalui kegiatan permainan kooperatif.

5. Mengelola Kelompok

Pembentukan kelompok menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan agar tercipta suatu kerja sama yang baik. Salah satu pembentukan kelompok yaitu secara heterogen. Saputra & Rudyanto (2005: 56) berpendapat bahwa pengelompokan heterogenitas merupakan ciri khas yang menonjol dari metode pembelajaran kooperatif. Heterogenitas terbentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan yang ada di dalam kelas seperti: ras, gender, intelektual, dan lain-lain.,

Sehingga dalam kelompok anak yang memiliki kemampuan lebih dapat membagikan pengetahuan dan kemampuannya kepada anak yang lain.

Anak-anak merupakan makhluk sosial. Anak-anak akan merasa senang bila menjadi bagian dalam sebuah kelompok. Dalam kelompok guru perlu memilih ketrampilan untuk mengkondisikan anak dalam kelompok. Adapun strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengelola anak dalam sebuah kelompok yaitu saat akan memberikan penjelasan pada anak jangan tunggu anak untuk “siap”. Sebaliknya, langsung mulai saja dengan sebuah nyanyian, permainan jari, *game*, atau bahkan cerita. Guru menggunakan suara rendah dan tenang sehingga membuat anak-anak ingin tahu apa yang terjadi dan anak akan datang untuk mendengarkan (Seefeldt & Wasik, 2008: 184).

Setelah pengkondisian, guru memberikan *reward*. Thorndike (dalam Seefeldt & Wasik, 2008: 185) menghipotesiskan bahwa setiap perilaku yang diikuti oleh hadiah atau penguat akan diulang, setiap perilaku yang tidak diberi hadiah atau diperkuat akan berkurang atau hilang. Penguatan perilaku yang dapat diberikan kepada anak bisa dengan senyuman atau diberikan pujian. Hal itu akan membuat anak merasa senang sehingga perilaku tersebut akan diulangi.

Dari paparan di atas disimpulkan perlunya guru untuk mengelola kelompok untuk menciptakan kemampuan kerja sama anak yang baik. Guru dalam melakukan pengelolaan kelompok yaitu dengan membagi anak dalam beberapa kelompok secara heterogenis, memberikan sebuah nyanyian atau tepukan pelan keras untuk mendapatkan perhatian atau fokus anak, dan yang terakhir memberikan sebuah penguat agar perilaku anak yang baik akan diulang-ulang oleh anak.

6. Manfaat Kerja Sama

Kerjasama sangat bermanfaat bagi setiap anak dan menyiapkan anak di masa yang akan datang dalam masyarakat. Adapun, manfaat kerjasama menurut Saputra (2005: 52-53) berpendapat bahwa manfaat kerjasama pada anak antara lain:

- a. Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial anak. Anak akan memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk melakukan sosialisasi dengan anak lain.
- b. Mempersiapkan anak untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik dari guru, teman, bahan-bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain.
- c. Meningkatkan kemampuan anak untuk dapat bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim. Anak juga membiasakan anak berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- d. Membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi.
- e. Membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Senada dengan Saputra, Susanto (2015: 185) mengatakan bahwa manfaat kerjasama anak usia dini yaitu 1) untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam berkelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, 2) anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, baik keluarga, sekolah, dan teman-temannya. 3) Anak dapat belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini. Anak juga belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun anak tidak menyukainya

Hubungan anak dalam kelompok akan membangun kerjasama seperti komunikasi, interaksi, rencana kooperatif, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide, dan memadukan ide (Sharan dan Sharan, dalam Suyanto, 2005: 150).

Dari paparan diatas dpat disimpulkan bahwa manfaat kerjaasama yaitu memberi kesempatan anak berinteraksi dengan orang lain, untuk memperoleh pengetahuan, memupuk rasa percaya diri anak, menjadi pribadi yang terbuka, aktif dan kreatif.

C. Tinjauan Permainan Kooperatif

1. Pengertian Permainan Kooperatif

Permainan merupakan gejala umum yang dilakukan oleh anak-anak dan sangat disukai anak-anak. Beaty (2013: 133) berpendapat bahwa permainan merupakan alat utama bagi pengembangan sosial anak. Hal itu diperkuat oleh Morrison (2012: 69) bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar. Selanjutnya, Jahja (2013: 192) berpendapat salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominasi pada awal masa kanak-kanak. Salah satu, aktivitas anak usia dini melakukan interaksi dengan temannya melalui sebuah permainan. Santrock (2007: 216) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang, dan permainan sosial adalah salah satu jenisnya. Senada dengan Santrok, Merriam-Webster (dalam Pica 2012: 8) berpendapat sebuah permainan (*game*) adalah suatu aktivitas yang melibatkan untuk pengalihan atau hiburan

Ljublinskaja (dalam Monks & Knoers, 2006: 133) berpendapat bahwa permainan sebagai pencerminan realitas, sebagai bentuk awal memperoleh pengetahuan. Kegiatan bermain akan membantu anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya guna memperoleh suatu pengetahuan. Ada beberapa jenis permainan pada anak.

Salah satu jenis permainan yaitu permainan kooperatif. Permainan kooperatif yaitu anak-anak bermain dalam kelompok yang terorganisasi dengan kegiatan-

kegiatan konstruktif dan setiap anak memiliki peranan sendiri-sendiri (Jahja, 2013: 193). Permainan kooperatif adalah permainan yang paling kompleks dilihat dari penelitian Parten. Beaty (2013: 145) berpendapat bahwa saat anak-anak sedang bermain dalam sebuah kelompok menggunakan material yang sama untuk tujuan yang sama atau melakukan permainan simulasi yang sama, dapat dikatakan anak sedang terlibat permainan kelompok atau “kooperatif. Contoh permainan kooperatif seperti bermain permainan formal, permainan sosial dimana anak memperoleh peran, dan permainan konstruktif dimana anak membangun bersama seperti model lego dan lain-lain. Parten menemukan permainan kooperatif terjadi pada akhir usia 3 tahun (Keenans & Evans, 2010: 272).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk memperoleh suatu pengetahuan dan mengandung unsur yang menyenangkan.

2. Karakteristik Permainan Anak Usia Dini

Permainan untuk anak berbeda dengan permainan untuk orang dewasa. Adapun perkembangan bermain menurut Parten (dalam Mutiah, 2012: 139) yaitu:

- a. *Unoccuiped play*, yaitu anak hanya melihat anak lain bermain tetapi tidak ikut bermain. Ismail (2005: 33) berpendapat bila tidak ada hal yang menarik anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal, seperti memainkan anggota tubuh, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi dengan tujuan tidak jelas
- b. *Solitary play*, yaitu anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Pada tahap ini, anak tidak ada usaha berinteraksi dengan anak lain.

- c. *Onlooker play*, yaitu terjadi ketika anak menonton anak lain bermain. Anak ikut berbicara atau menanyakan tetapi tidak ikut dalam permainan. Ismail (2005: 33) berpendapat jenis permainan ini tampak pada anak usia 2 tahun atau juga tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk bergabung dalam kegiatan bermain.
- d. *Parallel Play*, yaitu anak bermain menggunakan mainan yang sama dan meniru cara anak lain bermain namun belum nampak terjadi interaksi di antara mereka.
- e. *Assosiative play*, yaitu permainan ini mulai terjadi suatu interaksi dengan anak lain. Misalnya: bertukar mainan, anak saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing ketika sedang menggambar, berbagi pensil warna, dan lain-lain.
- f. *Cooperative play*, yaitu dalam permainan ini, anak mulai berinteraksi sosial dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi.

Selanjutnya, Beaty (2013 : 135) berpendapat bahwa permainan sosial sangat terkait usia, guru prasekolah dapat mengamati saat anak-anak berpindah dari permainan sendiri melalui permainan paralel ke permainan kooperatif. Beaty juga menambahkan bahwa perkembangan terkait usia lantas menegaskan bahwa tingkat kemampuan anak tergantung kematangan kognitif, bahasa, dan emosional.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan yang dilakukan pada anak usia dini yaitu permainan secara sendiri dan dengan bertambahnya usia anak maka permainan dengan anak yang lain akan semakin meningkat.

3. Fungsi Permainan Kooperatif

Permainan memiliki dampak untuk perkembangan anak. Permainan dapat memberikan stimulasi untuk setiap perkembangan anak. Andang Ismail (2006: 5) melalui permainan, anak-anak dapat berkenalan dengan orang-orang dan hal-hal yang mengelilinginya sehingga mereka menjadi akrab. Santrock (1995: 272) berpendapat bahwa permainan dapat meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman.

Bermain dengan anak lain akan membantu anak dalam menjalin hubungan sosial. Ketika anak bermain dengan anak-anak yang lain, anak belajar untuk berteman, memahami diri sendiri, memahami orang lain, memiliki pandangan dan nilai-nilai yang berbeda dengannya, belajar memecahkan masalah, dan bekerjasama (Morrison, 2012: 69).

Permainan dapat membantu anak untuk: a) mengembangkan sosialisasi anak di beberapa aspek seperti: interaksi sosial (interaksi dengan sesamanya dan orang yang lebih tua darinya, mampu memecahkan masalah), b) kerjasama (tolong-menolong, saling berbagi, dan bergiliran dalam segala hal), c) pemeliharaan bakat (menggunakan dan merawat benda dan lingkungan yang sesuai, d) menghargai orang lain (mengerti dan menerima perbedaan individu; memahami isu multikultural (Hartanti, 2005: 104-105). Senada dengan Hartanti, Catron dan Allen (dalam Mutiah, 2012: 149) yaitu interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya, dan peduli terhadap orang lain.

Sedangkan menurut Daniel Berlyne (dalam Santrock, 2007: 217) menyatakan fungsi permainan adalah permainan sebagai aktivitas yang seru dan

menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan eksplorasi yang kita semua miliki. Hal itu akan mendorong anak untuk melibatkan rasa ingin tahunya yang baru. Eksplorasi yang diperoleh dari permainan, anak akan belajar menggali dan mencari informasi baru yang mungkin tidak di peroleh di luar kegiatan permainan. Seperti halnya : anak akan belajar tentang sikap yang dapat di terima dalam suatu kelompok permainan itu.

Ismail (2006: 120) berpendapat bahwa fungsi permainan yaitu:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan. Permainan yang dilakukan melakukan eksplorasi dengan seluruh indranya. Bermain dengan anak yang lainnya akan membuat anak berkomunikasi dengan temannya sehingga akan meningkatkan ketrampilan berbahasa anak. Moeslichatoen (2004: 36) berpendapat bahwa bermain ketrampilan kognitif anak juga ditingkatkan. Misalnya: ketrampilan berbahasa, berhitung, mengenal lingkungan sosial dan fisik, membandingkan, mengumpulkan, dan membuat generalisasi. Selain itu, Stone dan para peneliti (dalam Beaty 2013: 133) berpendapat bahwa bermain dengan anak lain memberi anak usia dini kesempatan terbaik untuk mempelajari kemampuan sosial.
- b. Menguatkan dan menerampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, dan menyalurkan kegiatan anak. Saat melakukan kegiatan bermain, tentunya anak melibatkan banyak gerakan baik motorik halus maupun motorik kasar. Gerakan-gerakan yang dilakukan akan menguatkan dan menerampilkan anggota badan.

- c. Menimbulkan kesenangan atau kepuasan diri. Ketika anak dapat mencapai keberhasilan dalam permainan akan membuat anak merasa senang dan puas dengan hasil yang telah dilakukannya.
- d. Memperoleh pengalaman dan membina hubungan dengan teman. Saat bermain bersama dengan temannya secara terorganisir akan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Nurani (2011: 148) berpendapat tampak bahwa dalam bermain anak mengembangkan kemampuannya dan belajar untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.
 - a. Memberikan tambahan perbendaharaan kata. Seiring banyaknya anak berkomunikasi dengan temannya maka perbendaharaan kata yang dimiliki akan bertambah. Anak akan memperoleh kosa kata dari anak yang lainnya.
 - b. Menyalurkan perasaan tertekan. Permainan merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Ketika anak memiliki perasaan yang tertekan dapat disalurkan dalam permainan. Misalnya: bermain dengan boneka, bermain permainan dengan anak-anak yang lainnya.
 - c. Mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak. Bermain sangat penting untuk perkembangan anak. Freeman (dalam Harun Rasyid, 2012: 67) mengungkapkan bermain sebagai suatu aktivitas yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan yaitu sebagai salah satu sarana anak untuk melakukan sosialisasi dengan temannya, menjadikan anak lebih aktif, menjadikan anak merasa senang, anak akan belajar untuk mentaati aturan dalam permainan, mengembangkan berbagai aspek perkembangan: fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosialemosional. Melalui

permainan, anak akan belajar banyak berinteraksi dengan orang lain sehingga akan mengurangi sikap egosentrisnya ke sosiosentris. Anak akan belajar untuk bekerjasama dengan teman-temannya dengan mengalahkan ego dalam dirinya dengan memberikan kesempatan untuk anak lain bermain bersama.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Permainan Kooperatif

Pembelajaran yang baik memerlukan sebuah perencanaan dan langkah-langkah melaksanakannya agar dapat sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Moeslichatoen (2004: 60-65) rancangan kegiatan bermain antara lain:

a) Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang merupakan kemampuan yang akan dibangun pada anak melalui materi-materi yang diberikan pada anak pada setiap tema (Muktar Latif, dkk, 2014:86). Tujuan bermain untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan sosial. Tujuan bermain yang telah ditetapkan atau dirancang memberikan hasil yang optimal dan tidak kebetulan sehingga tujuan yang akan dicapai dapat dikomunikasikan pada anak.

b) Menentukan macam permainan

Perencanaan pembelajaran yang dikelas tidak menjamin keberhasilan suatu pembelajaran tetapi pembelajaran yang efektif tidak akan terwujud tanpa sebuah perencanaan yang baik (Yamin & Sabri, 2013: 22). Oleh karena itu, maka perencanaan perlu dilakukan oleh guru dalam perencanaan pembelajaran. Misalnya, dalam pemilihan permainan yang dilakukan oleh anak. Guru menentukan permainan yang cocok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yang sesuai dengan usia anak.

c) Menentukan tempat dan ruang bermain

Kegiatan bermain dapat terjadi dalam maupun di luar ruang. Maxim (dalam Susanto, 2011: 217) berpendapat bahwa penataan ruang dan tampilan ruang mengkomunikasikan kepada anak murid apa yang diharapkan untuk anak lakukan dan perilaku yang diharapkan untuk anak lakukan. Misalnya: kucing dan tikus maka tempat yang cocok di luar ruangan karena permainan ini membutuhkan tempat yang luas.

d) Menentukan bahan dan peralatan bermain

Menyiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan untuk bermain sehingga guru tidak perlu mencari bahan dan peralatan yang belum lengkap. Kegiatan bermain dapat langsung dimainkan.

e) Menentukan urutan langkah bermain

Membuat susunan langkah permainan yang akan dilakukan. Hasil pelaksanaan kegiatan bermain merupakan masukan bagi guru untuk mengadakan perbaikan dan pengembangan rancangan bermain yang telah disusun.

Setelah selesai membuat rancangan kegiatan bermain selanjutnya yaitu pelaksanaan bermain. Pelaksanaan kegiatan bermain dibagi menjadi tiga yaitu: a) kegiatan pra bermain, b) kegiatan bermain, dan c) kegiatan penutup. Kegiatan pra bermain berisi tentang penyiapan anak melaksanakan kegiatan dan menyiapkan bahan dan peralatan yang akan dipergunakan. Selanjutnya, kegiatan bermain berisi anak memainkan permainan sesuai dengan arahan yang telah diberikan oleh guru. Terakhir, kegiatan penutup yaitu menarik perhatian dan membangkitkan anak tentang aspek yang telah dipelajari dari kegiatan bermain, menunjukan aspek

penting dalam kegiatan bermain, menghubungkan pengalaman anak dalam kegiatan bermain.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (2009: 161) yaitu:

a. Persiapan

- a) Guru dan peneliti menyiapkan materi atau bahan yang digunakan dalam permainan.
- b) Guru memberikan gambaran tentang bagaimana cara melakukan kegiatan permainan kooperatif.
- c) Mengelompokkan anak ke dalam beberapa kelompok.
- d) Guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya apabila belum mengerti.

b. Pelaksanaan

- a) Anak mulai memainkan permainan.
- b) Guru memberi bantuan apabila benar-benar di butuhkan.

c. Penutup

- a) Melakukan diskusi tentang jalannya permainan yang distimulasikan.
Guru mendorong anak untuk menceritakan pengalaman yang diperoleh dalam permainan.
- b) Merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk melakukan pembelajaran kooperatif menggunakan permainan kooperatif, guru merencanakan permainan yang akan digunakan agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah rencana tersusun kemudian pelaksanaannya. Pelakasan

permainan dibagi menjadi tiga yaitu pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan petutup.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Menurut penelitian Wahyu Hidayati inibertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok A TK ABA Ledok I, Kulon Progo. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*. Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas dengan subjek yaitu anak didik kelompok A TK ABA Ledok I yang berjumlah 21 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan metode dokumentasi. Penelitian mengenai kemampuan kerjasama ini telah melalui proses validasi instrumen guna memperoleh validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai rata-rata kemampuan anak telah mencapai nilai 81%. Perkembangan ini telah mencapai indikator keberhasilan dimana penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai 76%. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayati memiliki persamaan dan perbedaan yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan kerja sama melalui sebuah permainan. Sedangkan perbedaan yaitu di penelitian yang dilakukan oleh Wahyu penilaiannya hanya pada permainan yang dilakukan sedang penelitian ini juga menilai kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran sehari-hari yang dilakukan.

b. Menurut penelitian Nola Sanda Rekysika yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok di kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek pada penelitian ini adalah 18 anak Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek penelitian ini yaitu kemampuan kerja sama anak yang meliputi kemampuan berinteraksi, tanggung jawab, dan saling membantu. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase seluruh aspek menunjukkan 80%. Dari data kegiatan Pratindakan menunjukkan persentase kemampuan kerja sama anak secara keseluruhan adalah 47%. Pada siklus I persentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 73%. Pada Siklus II kemampuan kerja sama anak kembali mengalami peningkatan menjadi 96%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah mencapai angka yang ditentukan, yakni 80%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nola Sanda R juga memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian dengan penelitian ini yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nola yaitu tindakan yang diberikan dengan pemberian tugas kerja kelompok dan pada penelitian ini dengan permainan kooperatif. Selain itu, penilaian yang dilakukan oleh Nola

hanya pada saat tindakan yang diberikan sedangkan penelitian ini juga mengamati perilaku kerja sama anak setelah diberikan tindakan.

E. Kerangka Pikir

Perkembangan sosial merupakan suatu kemampuan anak untuk berperilaku sesuai dengan aturan dalam suatu masyarakat atau kelompok dimana anak berada. Setiap anak akan memperoleh perilaku sosial tersebut dari proses sosialisasi. Anak akan saling berinteraksi dengan orang lain. Salah satu dari perilaku sosial tersebut adalah kemampuan kerjasama. Kerjasama merupakan sikap mau bekerjasama sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan. Kemampuan kerjasama sangat penting diajarkan sejak usia dini karena kemampuan ini sangat berguna dalam kehidupan anak selanjutnya dalam bermasyarakat. Kemampuan seorang anak dalam bekerjasama akan membantu anak untuk melakukan interaksi atau menjalin hubungan dengan orang lain baik keluarga, teman sebaya, dan masyarakat dimana anak berada.

Masih terdapat beberapa anak yang kurang bekerjasama. Hal itu terlihat dari beberapa anak masih bekerja sendiri saat kegiatan kelompok. Salah satu cara yang akan diberikan untuk meningkatkan kerjasama anak yaitu melalui sebuah permainan kooperatif. Permainan kooperatif tidak dapat dilakukan sendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. pemilihan permainan kooperatif ini dikarenakan dalam permainan kooperatif mengandung unsur kerja sama anak seperti interaksi, tanggung jawab, dan komunikasi. Selain itu, dalam permainan kooperatif setiap anak memiliki peran sendiri-sendiri untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kooperatif juga akan membuat anak saling

tolong menolong, berkomunikasi, dan memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan permainan itu bersama.

Permainan kooperatif yang akan diberikan pada anak yaitu permainan estafet, roda berputar, dan cari aku. Permainan estafet, roda berputar, dan cari merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kerjasama *team* agar permainan dapat berjalan. Permainan estafet dilakukan dengan membagi anak dalam beberapa kelompok. Melalui kegiatan secara berkelompok dapat membuat anak belajar untuk berinteraksi, berbagi, dan tolong-menolong. Untuk bermain estafet terdapat aturan yang harus dilakukan anak dalam kelompok. Melalui aturan yang ada dapat membuat anak untuk belajar bertanggung jawab, mengerti sebuah konsekuensi (sebab-akibat), dan disiplin.

Selain itu, setelah selesai melakukan permainan kooperatif, guru dan anak saling berdiskusi untuk menumbuhkan kesadaran anak tentang pemahaman kerja sama. Guru melakukan diskusi dengan memberikan pertanyaan kepada anak untuk menggali pemahaman anak dan memberikan apresiasi pada pendapat yang diberikan oleh anak. Contoh pertanyaan yang diberikan guru : “Bagaimana rasanya tugas ini bila dikerjakan sendiri?”, “bagaimana rasanya kalau dikerjakan secara bersama?”. Pemberian pengalaman anak untuk bermain dengan anak lain dalam sebuah kelompok dan diskusi tentang pentingnya melakukan tugas secara bersama diharapkan dapat meningkatkan sikap sosial anak yaitu kerjasama.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan kajian teori yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian untuk memperjelas

penelitian yang akan dilakukan pada penelitian ini. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Sanden ?
2. Bagaimana permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Sanden?

BAB III

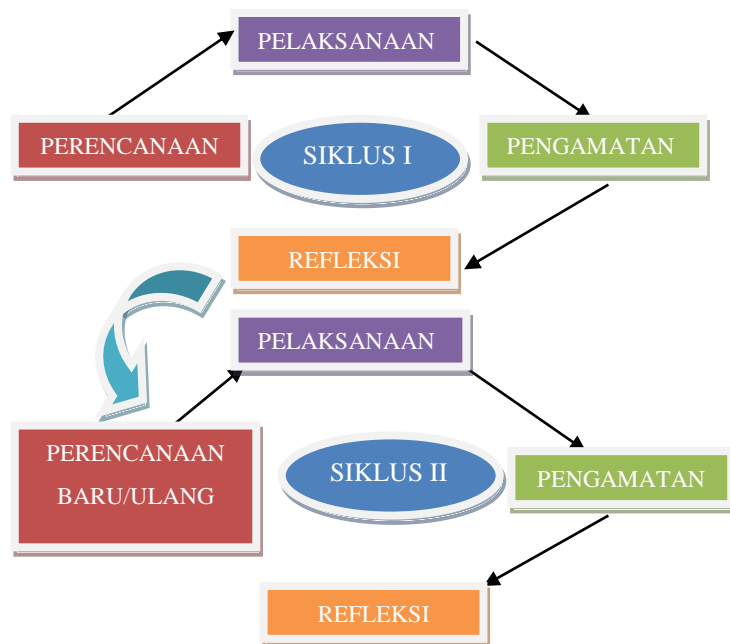
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu (Akbar, 2010: 28).

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kerjasama anak TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul kelompok B3 dengan permainan kooperatif. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru. Kolaborasi diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan, dan melahirkan kesamaan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. untuk meningkatkan kerjasama anak dengan permainan kooperatif.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Tanggart sebagaimana yang dikutip Akbar (2010: 85). Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Komponen pokok ini merupakan hal yang harus diperhatikan dan dikuasai dalam melakukan penelitian tindakan kelas agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan lancar. Keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berkelanjutan berulang seperti gambar. Adapun berikut ini gambar yang dapat menunjukkan alur siklus dalam penelitian tindakan kelas ini.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart

Berdasarkan desain penelitian di atas, maka penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kerjasama anak dimulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, dilanjutkan dengan refleksi. Setelah melalui refleksi dan mendapatkan data mengenai kemampuan kerja sama anak yang dirasa masih belum maksimal, maka untuk memaksimalkan peningkatan kerjasama anak tersebut dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

B. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 minggu yang dimulai pada tanggal 24 Juli 2017 hingga 12 Agustus 2017. Pembagian waktu penelitian dibagi menjadi 3 yaitu penelitian pratindakan dilakukan pada tanggal 24 sampai 29 Juli 2017. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 31 Juli sampai 2 Agustus 2017. Observasi pasca tindakan Siklus I dilakukan pada tanggal 3 sampai 5 Agustus 2017. Terakhir Siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 sampai 9 Agustus 2017. Observasi pasca tindakan dilakukan pada tanggal 10 sampai 12 Agustus 2017.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul yang beralamatkan di Bonggalan, Srigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta. TK ini terletak di dekat dengan SD Bonggalan dan persawahan. TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul juga memiliki halaman yang luas. Halaman depan didirikan pendopo yang diseling pendopo diletakkan beberapa permainan outdoor seperti ayunan, bola dunia, jungkat-jungkit, dan plosotan. Sedangkan halaman belakang sekolah masih berupa tanah lapang dan terdapat beberapa pohon pisang.

D. Subjek dan Karakteristiknya

Subjek penelitian ini adalah semua siswa Kelompok B (5-6 Tahun) kelas B3 TK Pembina Kecamatan Sanden Semester I Tahun Ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Objek dalam penelitian adalah kerjasama anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden.

Pada usia ini merupakan usia emas. Oleh karena itu, ada beberapa perkembangan yang harus distimulasi sejak dini. Salah satu perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini yaitu perkembangan sosial. Anak belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain salah satunya adalah kemampuan untuk bekerjasama. Kerja sama mencakup berbagai perilaku prososial, termasuk bergiliran, berganti menggunakan permainan, peralatan, atau kegiatan, memenuhi permintaan, mengkoordinasikan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan, menerima ide-ide anak-anak lain, bernegosiasi, dan berkompromi dalam bermain. Adapun unsur yang ada dalam sebuah kerjasama yaitu tanggung jawab, interaksi, dan komunikasi.

E. Skenario Tindakan

Sesuai dengan desain penelitian diatas, maka empat komponen di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan atau *planning*

- a. Menentukan permainan yang dilakukan dan disesuaikan dengan tema
- b. Menentukan tempat yang akan digunakan dalam permainan
- c. Menyiapkan bahan dan alat permainan
- d. Menyusun dan menyiapkan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi mengenai kerjasama anak
- e. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan selama permainan berlangsung.

2. Tindakan atau *action (skenario tindakan)*

Pada tahap tindakan ini, guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, satu siklus terdiri dari tiga pertemuan. Berikut uraian dari inti tindakan yang dilakukan berdasarkan RPPH, yaitu:

- a. Guru atau peneliti mengkondisikan anak dengan membagi anak menjadi enam kelompok yang tiap-tiap kelompok terdiri lima anak.
- b. Guru dan peneliti menjelaskan aturan main dalam permainan yang akan dilakukan. Aturan main yang dilakukan antara lain:
 - 1) Aturan permainan “lengkapi aku”
 - a) Anak diminta untuk berbaris
 - b) Anak diminta mengambil kepingan geometri satu per satu
 - c) Anak kedua mengambil jika anak yang kedua sudah kembali

- d) Anak diminta untuk mengatakan “horeeee” jika kelompoknya sudah selesai menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang
- 2) Aturan permainan “cocokkan aku”
- a) Anak berdiri dibelakang start
 - b) Anak bergiliran satu per satu untuk mencari gambar yang sesuai
 - c) Anak kedua boleh mengambil gambar apabila anak pertama sudah kembali.
 - d) Anak yang belum mendapatkan giliran untuk bersabar dan tidak boleh mengganggu teman yang lainnya
- 3) Aturan permainan “Atas Bawah”
- a) Anak memindahkan bola dari atas dan dari samping
 - b) Apabila operan bola tidak bisa di terima oleh belakangnya maka operan bola di ulang dari yang pertama lagi.
 - c) Kelompok yang sudah menyelesaikan tugas untuk berkata horee dan bertepuk tangan.
- 4) Roda berputar dan carilah teman
- a) Anak berputar sesuai dengan barisan tidak boleh mendahului temannya
 - b) Anak yang mendahului akan mendapat hadiah yaitu menyanyi di tengah lingkaran
 - c) Gerakan yang dilakukan sesuai dengan irama tepuk tangan
 - c. Guru dan peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apabila belum mengerti.
 - d. Guru dan peneliti meminta anak untuk melakukan kegiatan permainan yang sudah dijelaskan. Permainan yang akan dilakukan antara lain:

1) Lengkapi aku

- a) Anak dibagi menjadi 4 kelompok tiap kelompok terdiri 5 anak.
- b) Guru menyiapkan kepingan geometri (lingkaran (1), persegi (1), persegi panjang (4), dan bentuk geometri yang lain sebagai pengecoh)
- c) Anak diminta untuk mengambil kepingan geometri yang disediakan
- d) Anak mengambil satu kepingan geometri dan disusun menjadi bentuk orang.
- e) Guru memberikan motivasi untuk kelompok yang belum menyelesaikan tugasnya

2) Cocokkan aku

- a) Anak dikelompokkan menjadi 3 kelompok yang beranggotakan 8 anak
- b) Guru mencari gambar di internet (alat kebersihan tubuh : sabun, pasta gigi, ciduk, sikat gigi, shampoo) dan mencari gambar pengecoh (sapu, bantal, dan lain-lain)
- c) Anak berdiri dibelakang garis stars dan maju mengambil gambar yang sudah disediakan
- d) Gambar yang sudah diambil ditempel di papan yang telah disediakan
- e) Guru memberikan motivasi bagi kelompok yang belum menyelesaikan tugasnya
- f) Guru melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan bersama anak dengan metode tanya jawab.

3) Atas Bawah

- a) Mengkondisikan anak dan membagi anak menjadi 3 kelompok yang tiap-tiap kelompok terdiri dari 8 orang,

- b) Anak baris berbanjar,
 - c) Anak-anak diminta berdiri memindahkan bola kepada anak lain dibelakang dengan berbalik badan
 - d) Setelah sampai pada anak bagian paling akhir, anak diminta untuk berbalik badan dan mengoperkannya lagi.
 - e) Kelompok yang sudah selesai terlebih dahulu diminta untuk bersorak horeeee.
 - f) Guru memberikan reward bagi kelompok yang dapat menyelesaikan tugas kelompok dan motivasi kelompok yang belum menyelesaikan tugasnya
- 4) Roda berputar
- a) Dilakukan oleh semua anak
 - b) Anak membuat lingkaran
 - c) Guru mengajak anak untuk bernyanyi lingkaran kecil, lingkaran besar
 - d) Anak diminta untuk hadapkan
 - e) Anak diminta untuk berjalan berputar sesuai dengan aba-aba. Aba-aba yang diberikan guru yaitu dengan tepukkan. Jika guru melakukan tepukan pelan, anak diminta untuk berjalan dengan pelan. Jika guru melakukan tepukan keras, anak diminta untuk berjalan dengan cepat.
 - f) Anak diminta untuk membuat kelompok sesuai dengan aba-aba guru. contoh: berkelompok 2 orang atau 3 orang atau 4 orang. Anak harus mencari kawan.
 - g) Setelah anak mendapatkan teman. Anak membuat lingkaran sendiri dalam berpindah tempat dengan masih berbentuk lingkaran dan anak masih bergandengan tangan

5) Carilah teman

- a) Setiap anak di beri lintingan kertas warna oleh guru
- b) Setelah semua anak mendapatkan linting, guru meminta anak untuk membuka lintingan kertas itu
- c) Guru memberi aba-aba untuk mengangkat kertasnya,
- d) Membuat lingkaran sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar
- e) Anak berbalik arah berjalan berputar sesuai dengan irama tepukan guru
- f) Guru memberi aba-aba untuk mencari teman sesuai dengan warna kertas yang di bawa anak-anak
- g) Setelah menemukan kelompok, anak bekerja kelompok yaitu mengelompokan gambar alat lukis dan bukan alat lukis
- e. Guru dan peneliti akan memberikan reward untuk kelompok yang sudah selesai dan memberikan semangat motivasi untuk kelompok yang belum menyelesaikan tugas kelompoknya
- f. Guru dan peneliti melakukan diskusi tentang pengalaman yang diperoleh dalam kegiatan permainan. Diskusi ini untuk menumbuhkan kesadaran anak tentang pemahaman pentingnya kerja sama melalui *point learning* dari tindakan yang telah dilakukan. Contoh : bagaimana kalau tugas ini dikerjakan sendiri ?;

3. Pengamatan atau *observing*

Obeservasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Peneliti membuat sebuah catatan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan

yang dilakukan guru yaitu kemampuan kerjasama anak antara lain : kemampuan anak berkomunikasi, bertanggung jawab, dan berinteraksi dengan anak lain.

4. Refleksi atau *reflecting*

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti melakukan refleksi atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada proses tindakan ini. Refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan, apa yang belum dilakukan, masalah apa yang belum terpecahkan atau masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Refleksi ini juga bertujuan untuk menentukan rencana tindakan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Siklus selanjutnya dilakukan apabila peningkatan belum mencapai yang diharapkan peneliti

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi harus direncanakan, sehingga akan ada dasar dokumenter untuk refleksi berikutnya (Madya, 2006: 63). Observasi dilakukan untuk mengamati kerjasama anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Peneliti melakukan pengamatan kemampuan kerjasama anak sebelum dan setelah diberikan tindakan

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2010:84). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan anak yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *checklist* dengan deskripsi kemampuan

dengan harapan dapat dicapai anak. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi pedoman observasi kerjasama anak.

Tabel 1.Kisi-kisi Pedoman Observasi Kerjasama Anak

| Variabel | Aspek | Indikator |
|-----------|------------------------|---|
| Kerjasama | Tanggung jawab bersama | 1. Menyelesaikan tugas bersama sampai selesai |
| | | 2. Mentaati aturan bersama |
| | Interaksi | 1. Bermain bersama teman yang lain |
| | Komunikasi | 2. Memotivasi temannya untuk semangat |

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Penelitian ini dianggap berhasil apabila 80% dari jumlah anak mencapai kriteria BSH, pada aspek kerjasama. Jika sudah mencapai kriteria keberhasilan maka penelitian dihentikan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi sebelum dan sesudah pemberian tindakan dengan permainan kooperatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil persentase dari kemampuan kerjasama anak menggunakan statistik. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan kerjasama anak setelah adanya tindakan.

Adapun cara menghitung hasil (skor) yang diperoleh menurut Sudijono (2010: 43) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

P : Angka Persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari

N : Jumlah frekuensi / banyanya individu/ indikator

Pada penelitian ini, peneliti mengambil empat kriteria persentase yang diadaptasi dari pendapat Joni (2010: 176) sesuai dengan prosedur penilaian di TK, yaitu:

1. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) jika anak memperoleh nilai 76%-100%.
2. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) jika anak memperoleh nilai 51%-75%.
3. Kriteria MB (Mulai Berkembang) jika anak memperoleh nilai 26%-50%.
4. Kriteria BB (Belum Berkembang) jika anak memperoleh nilai 0%-25%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Sanden, yang beralamatkan di Pedukuhan Bonggalan, Desa Srigading, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. TK Pembina Kecamatan Sanden ini berdiri pada tahun 1978 luas tanah TK Pembina Kecamatan sanden 1500 M².

2. Kondisi Sarana Prasarana

Kondisi sarana prasana yang dimiliki di kelas B3 ini memiliki luas bangun 4 x 6 m. Di dalam kelas B3 terdapat satu papan tulis, 25 kursi , 7 meja, papan untuk melipat, papan tulis, meja berrak untuk menyimpan buku anak, 2 almari yang berisi APE dan berkas-berkas. Selanjutnya juga terdapat box bayi, panggung boneka. Selain itu juga terdapat dua halaman yang berada di belakang dan di depan. Halaman belakang berupa tanah berumput dan ada sedikit pasir. Sedangkan halaman depan terdapat pendopo yang sudah berkramik.

3. Deskripsi Subjek Penelitian

Jumlah peserta didik kelas B3 tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 23 anak dengan rincian 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

4. Data Pengajar

Kelas B3 diampu oleh Pak Ariyanta, S.Pd. Beliau lulusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Kegiatan Pembelajaran dilaksanakan mulai pukul

07.30-10.30 WIB. Selain itu, untuk menunjang kegiatan dilaksanakan ekstrakurikuler menari, melukis, iqro', dan drumband.

B. Deskripsi Awal Sebelum Tindakan

Sebelum memberikan tindakan, peneliti melakukan pengamatan awal. Pengamatan awal dilakukan sebanyak enam kali pertemuan yaitu pada tanggal 24, 25, 26, 27, 28, 29 Juli 2017. Pengamatan dilakukan dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir. Kegiatan yang berlangsung selama observasi sebagai berikut:

1. Observasi Pra Tindakan pertemuan 1

a. Kegiatan Awal

Guru menyambut kedatangan anak. Dn, Cn, Af, dan Sls tidak mau ditinggal oleh orang tuanya. Kegiatan awal dimulai dengan upacara bendera di pendopo. Setiap kelas membentuk barisan tiga banjar. Masih banyak anak yang kurang tertib. Hal itu terlihat saat anak diminta untuk mendengarkan pembina upacara, En memegang-megang rambut Ak, Ih, dan Ar yang berujung pada pertengkaran. Guru kemudian menegur anak-anak. “ayo barisnya yang rapi perhatikan ibu guru yang di depan (yang dimaksud oleh guru adalah ayo barisnya dengan rapi) . Anak-anak sudah besar untuk contoh adiknya”. Selesai kegiatan upacara, anak-anak memasuki kelas dimulai dari kelas KB, A2, A1, B3, B2, B1. Anak membuat barisan untuk masuk kedalam kelas. Saat keluar pendopo, barisan mulai rusak. Anak berlarian memasuki kelas. Guru hanya mengingatkan baris dengan rapi dan membiarkan anak. Setelah anak-anak masuk, guru memberikan kesempatan orang tua untuk berpamitan dengan anaknya.

Seluruh anak dalam satu kelas dibagi menjadi tiga kelompok. Mereka duduk di kursi sesuai dengan kelompoknya. Ada 4 anak yang masih ditunggu ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu Sls, Cn, Dn, dan Af. Namun setelah dirayu oleh orangtuanya Sls sudah mau ditinggal setelah kegiatan awal, sedangkan Cn, Dn, dan Af masih ditunggu.

Hari itu adalah hari pertama melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa. Tempat duduk anak dibagi menjadi 3 kelompok. Saat masuk pertama, banyak anak yang duduk di kelompok 1 dan 3 sedangkan kelompok 2 hanya terdapat 4 anak. Guru meratakan jumlah anak dalam kelompok dengan memindahkan beberapa anak ke kelompok 2 karena masih ada beberapa kursi yang kosong. Guru bertanya pada kelompok tiga, “siapa yang pengen pintar?” anak mengangkat tangannya. Sn diminta membawa tasnya dan mengikuti pak guru. Pak guru mengajak Sn untuk duduk di kelompok 2.

En dan ptr diberi pertanyaan siapa yang ingin pintar? En berkata “saya pak”. En kemudian mengikuti pak guru pindah di kelompok 2. Setelah semua kelompok sudah terisi kuotanya. Guru mengajak anak-anak untuk berdoa. Guru meminta salah satu anak di kelompok 1 untuk memimpin doa. Banyak anak yang belum mengikuti doa dan masih berbicara dengan temannya. Saat guru menasehati kelompok 1, kelompok 2 gaduh. Setelah selesai berdoa, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari ini.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang pertama yaitu melengkapi gambar wajah dengan mata, mulut, hidung, alis, telinga, dan rambut. Guru membagikan gambar pada setiap

kelompok. Anak mengerjakan tugas bersamaan. Pada saat itu, Af mengajak ibunya pulang. Namun ibunya tidak mau dan menunggu Af hingga usai sekolah.

Saat proses kegiatan inti, ptr sibuk mengajak berbicara Nrm. En dan Sn berjalan ketempat Rhn untuk melihat tas baru Rhn. Sedangkan Dn meminta neneknya untuk membantu mengerjakan tugasnya. Ptr dan Amr saling berebut pensil. Anak lainnya terlihat antusias melengkapi gambar wajah. Anak saling bercerita kepada teman sampingnya tentang gambaran rambut dan giginya.

c. Istirahat dan Kegiatan Akhir

Saat selesai mengerjakan tugas, di setiap kelompok masih banyak peralatan yang belum dikembalikan oleh anak. Setelah kegiatan selesai, anak beristirahat. Anak-anak berlari-larian di halaman sekolah, ada yang memainkan permainan yang ada di TK. Namun, terlihat masih ada beberapa anak yang enggan untuk bermain dengan temannya yaitu: Ihsn, Dn, dan Af.

Ihsn hanya menikmati makan bekal yang di bawa dari rumah dan setelah selesai Ihsn hanya melihat-lihat temannya yang sedang bermain. En dan Ptr saling berebut mainan yang ada di dalam kelas. Sedangkan Dn diluar duduk bersama neneknya dan Af juga bersama ibunya. Banyak anak yang makan bekalnya sambil berjalan-jalan dan banyak sampah di dalam kelas.

Bel tanda masuk kelas berbunyi. Anak-anak segera masuk ke dalam kelas. Guru masuk dan melihat banyak sampah bungkus makanan dan ada beberapa alat tulis yang jatuh di bawah meja. Guru mengajak anak untuk membersihkan kelas dengan mengambil sampah dan memeriksa apakah dibawah kolong mejanya terdapat sampah dan alat tulis. Anak hanya diam dan belum mau memungut sampah yang ada di dalam kelas.

Guru memberitahu nanti jika sampahnya tidak diambil akan banyak tikus. Hanya ada 4 anak yang mengambil sampah walaupun masih ada sampah yang belum terpungut. Peneliti melihat ada satu bungkus makanan masih utuh dibiarkan di bawah meja. Tidak ada anak kelompok 3 yang mengambil karena bukan miliknya.

Kemudian guru bertanya siapa pemilik makanan. Akhirnya Sn yang berada di kelompok 1 mengakui jika bungkus makanan itu miliknya. Setelah itu, guru mengajak anak bernyanyi “lima jari”. Guru mengajak anak untuk tepuk konsentrasi. Setelah itu melakukan doa pulang sekolah.

2. Observasi Pra Tindakan pertemuan 2

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris. Pak guru bertanya pada anak-anak mau baris di depan kelas atau diluar kelas. Anak-anak memilih untuk melakukan baris-berbaris di dalam kelas. Guru mengondisikan anak untuk membuat barisan sesuai dengan kelompoknya. Anak membuat barisan 3 banjar.

Masih ada anak yang salah masuk barisan yaitu Ikn dan Ptr yang masuk ke barisan kelompok 1 padahal seharusnya mereka berada di kelompok 3. Guru menyanyikan lagu “maju mundur” dan melakukan gerakan sesuai dengan lagunya. Namun masih ada beberapa anak belum menirukan gerakan guru yaitu Ihsn, En, Cn, Dn, Bgs, Ay, dan Sn. Gerakan yang diberikan oleh guru diulang sebanyak dua kali. Setelah selesai berbaris anak diminta untuk duduk di kursi masing-masing. Setelah itu guru meminta Kra untuk memimpin doa. En, Ihsn, Ptr, Nrm belum mengikuti doa.

2) Kegiatan inti

Kegiatan pertama yaitu mewarnai gambar kebaya dan sorjan. Jika pakaian ibu maka yang di warna bentuk lingkaran dan jika pakaian ayah yang diberi warna bentuk kotak. Kegiatan kedua yaitu menulis dan meniru angka 1 sampai 6, dan kegiatan ketiga yaitu menggambar bebas. Saat kegiatan menulis Ihsn, Amr, Shr, Ptr masih belum bisa. Anak malah membuat coret-coretan pada buku mereka. Sedangkan saat kegiatan, Ptr jalan kemana-mana dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah selesai melakukan kegiatan masih banyak anak yang belum mengembalikan alat yang digunakan ke tempatnya.

3) Istirahat dan Kegiatan Akhir

Selesai kegiatan, anak berdoa selesai kegiatan dan memasukan kursi ke kolong meja. Anak dipersilahkan untuk bermain bebas. Terlihat beberapa anak yang sedang mengamati anak lain yang sedang bermain yaitu Ar dan Bgs. Mereka melihat temannya yang sedang bermain di samping kelas sambil memakan makanan bekal yang dibawanya. Iksn makan bekal nasi yang dibawanya dari rumah. Sedangkan Arsd sudah bisa bermain dengan temannya namun lebih banyak melihat teman-temannya yang sedang bermain. En dan Amr bermain saling kejar-kejaran.

Bel masuk berbunyi, anak-anak memasuki ruangan. Guru mengondisikan anak dengan “tepuk satu”. Guru membagikan buku mencocok, menggunting, dan merekat. Pak guru menjelaskan cara menggunakan alat. Cara menjelaskan guru pada anak dengan bercerita menggunakan nama anak-anak. Misal gunting: huuuu pak, mas Iksn menggunting bajuku (sambil mempraktekkan tangisan) trus pak

guru bertanya pada anak apakah boleh gunting untuk menggunting baju temanya? Kemudian anak-anak menjawab jika tidak boleh.

Setelah itu guru membagikan buku pada setiap anak dan meminta anak untuk meletakkan buku ke loker sesuai dengan kelompoknya. Ada 3 anak yang masih salah dalam meletakkan buku ke dalam loker (Iksn, Amr, Pt). Setelah itu, anak bersiap-siap pulang. Saat pulang dipilih kelompok yang paling tenang. Kelompok 3 terpilih karena kelompok tersebut paling tenang. Rhn dan Sn ingin ikut kelompok 3 padahal mereka kelompok 2. Guru meminta 2 anak tersebut kembali ke kelompoknya. Setelah itu kelompok 2 terpilih, Rhn, Sn, dan En berebut untuk bersalaman dengan pak guru.

3. Observasi Pra Tindakan Pertemuan 3

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal di mulai dengan melakukan “Senam Sehat Ceria” dilanjutkan dengan senam “Cinta Indonesia”. Guru mengondisikan anak untuk membuat barisan dengan memberi aba-aba untuk merentangkan tangan untuk mengatur jarak antar anak. Setelah barisan rapi guru memberi aba-aba untuk menghadap kedepan. Anak yang berangkat awal memberi contoh untuk maju kedepan. Sebelum kegiatan senam dimulai guru mengajak anak untuk berdoa.

Guru yang berada didepan adalah Bu Dalbi (guru kelas B1) dan guru-guru yang lain di belakang mengikuti gerakan bersama anak-anak dan mengondisikan anak apabila ada yang tidak bergerak ataupun mengganggu temannya. Sn dan Iksn tidak mau mengikuti senam. Guru mengajak anak untuk ikut senam diluar. “Yuk ikut senam, nanti kalau tidak ikut senam kembali ke kelas KB saja”. Sn dan Iksn akhirnya mau keluar untuk mengikuti senam. Saat senam berlangsung En

mengganggu temanya Ad, Iksn, dan Bgs. Cn juga tidak mengikuti senam hanya menempel pada ibunya. Guru mengajak Cn untuk ikut dibarisan senam dan meyakinkan Cn bahwa ibunya menunggu disebelah pendopo namun Cn tetap tidak mau. Begitu pula dengan Dn juga tidak mau ditinggal oleh neneknya namun, Dn masih mau menirukan gerakan senam.

Seusai senam, anak masuk kelas dimulai dari yang memimpin senam didepan. Anak-anak membuat barisan seperti ular naga. Keluar dari pendopo anak-anak berlari untuk sampai dikelas. Sampai di kelas, pak guru meminta anak untuk konsentrasi “mendengar, melihat, sungguh-sungguh, konsentrasi, 1 2 3”.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan hari ini adalah menghitung jumlah gambar dijumlahkan dengan angka yang sesuai, mewarnai gambar, menebalkan huruf adik, dan mewarnai gambar adik. Saat kegiatan berlangsung Pt mengajak Sn untuk bermain di luar. Pt dan Sn berlari keluar bermain ayunan di halaman sekolah. Tak berapa lama kemudian, peneliti sadar ada dua anak yang tidak ada di dalam kelas. Peneliti melapor kepada guru kemudian guru mencari anak dan meminta anak masuk ke dalam kelas.

Dalam kegiatan ini Cn meminta neneknya untuk mengajarnya. Masih banyak kegiatan yang belum diselesaikan oleh anak-anak yaitu : Ihm, Srl, Sn, Pt, Ay, Nrm, Amr, Ihsn karena hari ini ada ekstra melukis. Anak-anak diminta untuk mengambil pastel dan buku gambar. Masih banyak anak yang berebutan saat mengambil pastel yang ada di loker. Setelah mendapatkan pastel dan buku gambar, anak menuju ke pendopo untuk mengikuti ekstra lukis yang dipimpin oleh guru lukis dari luar. Saat kegiatan melukis belum selesai beberapa anak yaitu En, Amr,

Ihsn, Sn, Crly, dan Rhn memakai sepatu kemudian bermain, namun kemudian guru “Ayo, duduk dulu. Sebentar lagi selesai kok”. Beberapa anak mau kembali duduk lagi, namun En, Amr, dan Ihsn tetap pergi. Selain itu, masih banyak buku yang ditinggal di pendopo tidak dibawa masuk ke dalam kelas.

3) Kegiatan Akhir

Anak masuk ke dalam kelas. Guru mengajak anak untuk melakukan tepuk satu. Setelah itu, guru memilih satu anak untuk memimpin doa. Ada beberapa anak yang masih rame saat melakukan doa. Guru mendekati anak yang rame. Setelah doa selesai, guru menasehati anak-anak yang tadi belum mengikuti doa. Kelompok yang bisa pulang pertama yaitu kelompok 1. Saat memilih kelompok guru juga mengevaluasi kenapa kelompok 1. Misalnya : “kelompok 3 sudah bagus, namun sayangnya mas Amr dan Mas Sn tidak mengikuti berdoa. Kelompok 2, mas Arsd dan mas Adn malah emeng-emeng sendiri”. Guru mengucapkan salam kemudian memanggil kelompok 1 untuk boleh pulang pertama.

4. Observasi pratindakan pertemuan 4

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal yaitu anak-anak berbaris di pendopo untuk melakukan senam. Guru membariskan dan meminta anak untuk mengatur jarak. Selama kegiatan senam ada beberapa anak yang tidak mengikuti gerakan senam yaitu En, Iksn, Rhn. Mereka mengganggu teman yang sedang melakukan senam. Guru menghampiri dan menasehati mereka untuk melakukan gerakan senam.

Selain itu, guru memindahkan barisan anak untuk tidak berdekatan. Namun, anak tetap kembali gaduh setelah ditinggal oleh guru. Selesai melakukan senam,

anak masuk kelas. Anak dikondisikan untuk melakukan doa. Guru mengajak anak untuk berdoa. Selesai berdoa, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan anak yaitu menebalkan kata “bahu”, mencari jejak, dan mengisi pola. Kelompok 1 mengerjakan kegiatan mencari jejak, kelompok 2 mengerjakan kegiatan menebalkan kata “bahu” dan kelompok 3 mengerjakan kegiatan mengisi pola. Ada beberapa anak yang tidak mengerjakan tugas hingga selesai yaitu Iksn, Amr, Pt, dan Srl.

Kegiatan mengisi pola merupakan kegiatan kelompok. Setiap dua anak mengerjakan satu gambar pola. Saat mengerjakan tugas kelompok ini masih ada beberapa anak yang tidak menyelesaikannya yaitu Afn, Ihsn, Srl, dan Pt. Anak asik bermain sendiri. Amr mengerjakan namun belum selesai sampai gambar belum terisi penuh. Selain itu, Crl tidak mau satu kelompok dengan Rhn. Akhirnya guru mengelompokkan Crl dengan Nrm. Crl dan Nrm mengerjakan tugas bersama namun belum terjadi komunikasi antara keduanya. Rhn berkelompok dengan Isn. Rhn masih belum menyelesaikan tugas kelompok sesuai aturan untuk memenuhi gambar pola yang telah diberikan. Selain itu, anak yang lainnya belum membantu temannya untuk menyelesaikan tugas kelompok. Anak-anak juga belum mengembalikan alat-alat yang telah digunakan bersama.

3) Istirahat dan Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti berakhir, anak-anak diperbolehkan istirahat. Sebelum istirahat guru meminta anak untuk mengembalikan alat-alat yang telah dipakai yaitu lem dan pensil. Anak kelompok 3 masih belum mengembalikan alat yang digunakan. Akhirnya guru yang mengambilnya. Anak-anak berhamburan keluar

berlari-lari namun masih ada anak yang hanya didalam kelas yaitu Ard, Iksn, Ar, Bgs masih terlihat hanya mengamati anak lain yang sedang bermain. Sedangkan Pt, En, Amr belum mengembalikan alat permainan yang telah digunakan. Guru kemudian meminta mereka untuk mengambilnya namun anak juga belum mau.

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk ke dalam kelas. Guru mengondisikan anak-anak. Namun, saat pengondisian Amr, En, Pt mengeluarkan makan. Guru mengingatkan “ayo ini sudah masuk, kok masih makan?”. Kemudian anak menjawab “lha tadi aku belum makan pak”. “Ya seharusnya tadi waktu istirahat makannya”.

Akhirnya guru mengizinkan mereka untuk makan makanannya karena sudah dibuka bungkusnya. Guru mengajak anak berkerjabakti membersihkan kelas dengan mengambil sampah yang ada di bawah meja dan memeriksa apakah ada alat-alat tulis yang jatuh. Jika ada diminta untuk dikembalikan ke tempat semula. Masih banyak anak yang belum mau ikut membersihkannya. Setelah melakukan bersih kelas, guru mengajak anak untuk *recalling*, berdoa, dan pulang. Guru meminta anak untuk anteng-antengan. Bagi kelompok yang bisa anteng boleh pulang terlebih dahulu. Anak diminta untuk bebaris sesuai dengan kelompoknya. Guru memilih kelompok yang anteng untuk pulang terlebih dahulu.

5. Observasi pratindakan pertemuan 5

1) Kegiatan awal

Anak-anak membuat shaf di pendopo untuk melakukan sholat dhuha. Anak-anak mengikuti doa dan gerakan imam. Imam hari ini dari kelas B1 namun seharusnya ganti namun anak yang mendapat giliran untuk menjadi imam tidak mau. Saat kegiatan sholat dhuha, Cn duduk bersama ibu belum mengikuti sholat.

Guru sudah berusaha membujuknya namun belum mau. Selain itu, Iksn juga belum mau mengikuti gerakan sholat. Saat teman-temannya ruku', Iksn berdiri. Selesai kegiatan sholat, anak-anak dipersilahkan untuk masuk ruang kelas.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengunting dan menempel gambar telinga, menghitung gambar rumah kemudian rumahnya diwarnai, dan menebalkan kata “fotoku” dan memberi warna gambar foto. Kelompok satu mendapat menghitung gambar rumah, kelompok dua menggunting dan menempel gambar telinga, dan kelompok 3 menebalkan kata fotoku.

Kegiatan yang sudah selesai boleh tambah kegiatan yang lainnya. Iksn masih dibantu guru saat menebalkan tulisan dan memberi warna gambar fotonya dengan warna hitam dan masih berupa coretan. Iksn hanya mengerjakan satu 3 kegiatan namun tidak selesai dan masih di bantu oleh guru. Amr hanya melihat tugasnya. Kemudian guru menghampiri Amr dan membantu menghitung jumlah gambar rumah. Afn hanya mengerjakan satu tugas yaitu menggunting gambar telinga saja. Ptr juga belum selesai mengerjakan tugasnya. Ptr sibuk jalan-jalan menghampiri temannya. Selesai mengerjakan kegiatan, anak-anak belum mengembalikan alat-alat yang digunakannya.

3) Istirahat dan Kegiatan Akhir

Selesai mengerjakan kegiatan, guru mengajak anak untuk berdoa selesai kegiatan. Kemudian anak diijinkan bermain bebas. Ada beberapa anak yang memakan bekal yang dibawa dari rumah. Terlihat beberapa anak yang makan sambil jalan. Sn, Rhn, dan Crl bermain bola dunia. Khr, Fz, Nrm, dan Ay bermain jual-jualan di dalam kelas. Kemudian Ptr datang datang namun di tolak oleh anak

tersebut. Ptr merayu untuk masuk ke dalam permainan yang sedang dilakukan. Kemudian guru meminta anak untuk bermain secara bersama dengan Ptr sebagai pembelinya. Akhirnya mereka bermain bersama. Namun, tak selang beberapa lama Ptr mengajak Nrm untuk bermain di luar namun Nrm tidak mau. Ptr memaksa Nrm. Nrm akhirnya menangis. Ptr meminta maaf kepada norma.

Bel berbunyi, anak-anak masuk kelas. Guru mengajak anak untuk bekerja bakti memungut sampah dan memeriksa *kolong* meja apakah ada alat tulis yang terjatuh. Hanya ada beberapa anak saja yang mau memungut sampah. Setelah itu, guru mengajak anak melakukan *recalling* , berdoa, kemudian pulang.

6. Observasi pratindakan pertemuan 6

1) Kegiatan awal

Anak-anak bersalaman dan mengucapkan salam pada guru. Anak meletakkan tasnya kemudian ada yang bermain-main di halaman dan ada yang sudah siap membuat shaf di pendopo. Bel berbunyi tanda masuk, anak-anak bergegas ke pendopo untuk mengikuti latihan sholat dhuha. Guru memilih anak untuk adzan, iqomah, dan imam sesuai dengan urutan namun anak yang mendapat urutan belum mau. Akhirnya guru meminta anak yang mau melakukan tugas itu. Salah satu guru memimpin doa di depan dengan menggunakan mix. Kemudian guru yang lainnya mengawasi anak yang sedang sholat. Selesai sholat, guru mengajak anak untuk mendoakan orang tua dan dzikir. Setelah itu guru menutup kegiatan dengan membaca alhamdulillah. Guru meminta untuk anak laki-laki membantu menggulung tikar.

Selesai kegiatan sholat dhuha, anak-anak masuk ke dalam kelas. Guru bernyanyi “lima jari” kemudian tepuk konsentrasi. Guru memilih salah satu anak

sesuai urutan untuk memimpin doa sebelum kegiatan. Selesai berdoa, guru melakukan apersepsi dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan untuk hari ini adalah mengurutkan pola, maze ke rumah nenek, dan menebalkan huruf. kelompok satu menebalkan huruf, kelompok 2 bermain maze ke rumah nenek, dan kelompok 3 mengurutkan pola. Kegiatan dilakukan secara bergiliran. Anak diminta untuk mengambil pensil untuk satu kelompok. Saat kegiatan berlangsung, Iksn hanya diam kemudian guru membantu Iksn untuk menebalkan huruf boneka dan saat mewarnai Iksn hanya mencoret-coret gambarnya dengan warna hitam. Ada satu anak yang tidak selesai hanya mengerjakan satu kegiatan yaitu srl. Selesai kegiatan anak diminta untuk membersihkan kelas dan mengembalikan alat tulisnya ke tempat semula. Namun hanya beberapa anak saja yang mau membantu untuk membereskan alat tulis. Setelah itu, guru mengajak anak untuk berdoa selesai kegiatan.

3) Istirahat dan Kegiatan Akhir

Guru meminta anak untuk mencuci tangan karena hari ini anak mendapatkan jatah pmt. Saat mencuci tangan ada beberapa anak yang belum antri tapi langsung lari dulu-duluan saja yaitu En, Amr, Ptr, Rhn, Afn, dan Ay. Setelah semua sudah cuci tangan anak kembali duduk di kursinya masing-masing. Guru mengajak anak untuk berdoa mau makan kemudian membagikan makanan kepada anak-anak. Anak yang duduk dengan tenang memperoleh makanan terlebih dahulu. Anak yang dapat menghabiskan pmt diberi gambar bintang dipapan tulis. Anak yang tidak habis makanannya diminta untuk menyimpannya di dalam tas. Setelah itu, guru mengajak anak untuk berdoa setelah makan. Setelah itu, anak beristirahat.

Anak diminta beristirahat di dalam kelas atau di belakang kelas karena di pendopo sedang ada rapat. Rhn, Cn, Ptr, Crl, Ay menghampiri ibunya yang sedang rapat.

Bel berbunyi tanda masuk kelas, anak-anak masuk kelas. Ada beberapa anak yang masih di pendopo bersama dengan orang tuanya yaitu En, Amr, Afn, Rhn, dan Ptr. Guru mengajak mereka untuk masuk ke dalam kelas namun belum mau. Akhirnya, Ptr diantar orangtuanya ke dalam kelas. En dan Amr masuk setelah diminta orangtuanya. Afn dan Rhn tetap di pendopo. Guru melakukan Recalling tentang kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini. Setelah itu, guru meminta anak untuk bersiap dan duduk tenang. Guru meminta salah satu anak untuk memimpin doa. Guru bersama anak-anak berdoa bersama, namun masih ada beberapa anak yang belum mengikuti berdoa bersama. Selesai berdoa, guru meminta anak untuk memasukkan kursi ke dalam kolong meja. Setelah itu, guru memberikan salam dilanjutkan pulang.

Dari proses pelaksanaan kegiatan tersebut dapat dikatakan sebagian besar perilaku kerjasama anak masih rendah seperti anak masih belum mau membersihkan kelas bersama, belum mengembalikan alat dan mainan pada saat digunakan bersama, masih menyerobot antrian teman, dan bermain sendiri atau mengajak bermain temannya dengan memaksa. Hasil observasi pratindakan yang diperoleh dari pengamatan proses pembelajaran ditampilkan dalam Tabel 2.

Dari tabel 2, dapat dilihat bahwa pencapaian kemampuan kerja sama anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik belum ada, untuk kriteria kerja sama berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak, jumlah anak yang memiliki kriteria mulai berkembang sebanyak 12 anak, dan jumlah anak yang masuk dalam kriteria belum berkembang

sebanyak 4 anak. Apabila dibuat sebuah tabel rekapitulasi dapat dilihat pada Tabel 3 pada halaman 65.

Tabel 2. Hasil Observasi Kerja Sama Anak Pratindakan

| No | Nama | Pertemuan | | | | | | Jumlah | Peluang | persentase | Kriteria |
|----|------|-----------|---|---|---|---|---|--------|---------|------------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | |
| 1 | ISN | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 11 | 24 | 45,83 % | MB |
| 2 | ADN | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 24 | 41,67 % | MB |
| 3 | AFN | 0 | - | - | 0 | 1 | 0 | 1 | 16 | 6,25 % | BB |
| 4 | RHN | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 12 | 24 | 50 % | MB |
| 5 | VNK | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 24 | 54,17 % | BSH |
| 6 | DN | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 16 | 24 | 66,67% | BSH |
| 7 | CRL | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 13 | 24 | 54,17% | BSH |
| 8 | ARD | 1 | 2 | - | 2 | 3 | 2 | 12 | 20 | 50 % | MB |
| 9 | PT | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 24 | 25 % | BB |
| 10 | NRM | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | 24 | 37,5% | MB |
| 11 | CN | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 14 | 24 | 58.33 % | BSH |
| 12 | EN | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 10 | 24 | 41,67 % | MB |
| 13 | AM | 1 | 1 | 1 | - | 1 | 1 | 5 | 20 | 25 % | BB |
| 14 | SN | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | 24 | 41,67 % | MB |
| 15 | IKSN | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 5 | 24 | 25 % | BB |
| 16 | BGS | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 24 | 45,83 % | MB |
| 17 | AR | 2 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 13 | 24 | 54,17 % | BSH |
| 18 | TV | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 15 | 24 | 62,5 % | BSH |
| 19 | SRL | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 9 | 24 | 37,5 % | MB |
| 20 | SLS | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 12 | 24 | 50 % | MB |
| 21 | AY | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | 24 | 45,83 % | MB |
| 22 | FZ | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 16 | 24 | 66,67 % | BSH |
| 23 | KH | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 11 | 24 | 45,83 % | MB |

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerjasama Anak Pratindakan

| No | Kriteria | Jumlah anak | Presentase |
|----|---------------------------|-------------|------------|
| 1 | Berkembang sangat baik | 0 | 0 % |
| 2 | Berkembang sesuai harapan | 7 | 30,43 % |
| 3 | Mulai berkembang | 12 | 52,17 % |
| 4 | Belum berkembang | 4 | 17,39 % |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan kerjasama anak sebelum tindakan sedangkan belum ada anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik, dengan presentase 0%, berkembang sesuai harapan 7 anak dengan

presentase 30,43 %, mulai berkembang sebanyak 12 anak dengan presentase 32,17, dan yang belum berkembang sebanyak 4 anak dengan presentase 17,39 %.

Dari hasil pengamatan selama pratindakan yang dilaksanakan pada pertemuan pertama di dapatkan hasil bahwa anak belum bisa antri untuk berbaris dengan tertib, berebut mainan dan alat tulis, belum mengembalikan peralatan selesai digunakan bersama, dan belum mau membersihkan kelas selesai istirahat. Pengamatan pertemuan kedua menunjukkan bahwa anak masih melihat temannya sedang bermain dan masih berebut salaman dengan guru. Pengamatan pertemuan ketiga menunjukkan bahwa anak belum antri saat masuk kelas, mengganggu teman yang saat senam, keluar kelas saat pembelajaran berlangsung, belum mengembalikan peralatan setelah digunakan bersama, berebut mainan.

Pengamatan pada pertemuan keempat menunjukkan bahwa belum menyelesaikan tugas kelompok, masih terlihat beberapa anak hanya mengamati temannya yang sedang bermain, belum mengembalikan alat permainan selesai digunakan bersama, belum mau membersihkan kelas. Pengamatan pertemuan kelima menunjukkan bahwa anak belum mentaati aturan bersama dan belum membersihkan kelas. Terakhir pengamatan pertemuan keenam menunjukkan bahwa belum membereskan alat tulis setelah digunakan bersama, belum antri saat cuci tangan, dan belum mentaati aturan bersama.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan pada pratindakan menunjukkan jika anak belum mau menyelesaikan tugas bersama seperti anak belum mau membersihkan kelas, anak masih berebut mainan dan alat tulis, anak masih bermain sendiri , anak belum bisa antri, dan anak belum mentaati aturan bersama.

Dari hasil refleksi tersebut peneliti dan guru mencoba untuk membuat sebuah tindakan untuk mengatasi masalah. Guru dan peneliti membuat kesepakatan untuk melakukan tindakan perbaikan dengan melakukan permainan kooperatif.

C. Hasil penelitian

1. Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan selama 3 hari mulai tanggal 31 Juli hingga 2 agustus 2017. Setiap siklusnya terdiri dari tiga macam tindakan yaitu membagi anak dalam beberapa kelompok, membelajarkan aturan permainan, dan memberikan pemahaman tentang pentingnya kerjasama. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melakukan penelitian tindakan
- 2) Peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian bersama guru dengan tema sesuai dengan sekolah
- 3) Menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk pembelajaran
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan kerjasama anak

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

- 1) Pelaksanaan Siklus I tindakan I

Guru membagi anak menjadi 4 kelompok sesuai dengan kelompok tempat duduk anak, masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Rhn tidak mau mengikuti permainan ini. Guru sudah membujuk anak tersebut namun tetap tidak

mau. Akhirnya, guru membiarkan anak tersebut untuk tetap berada di dalam kelas sendirian. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan aturan permainan “satukan aku” yaitu anak berbaris sesuai dengan kelompoknya, setelah hitungan ketiga anak berlari kedepan untuk mengambil kepingan geometri. Setiap anak hanya boleh mengambil satu keping geometri sekali maju. Anak yang berada barisan kedua hanya boleh mengambil kepingan geometri ketika anak yang pertama sudah kembali. Bagi kelompok yang sudah selesai diminta untuk mengatakan horeeeee.

Guru mencontohkan sekali lagi bagaimana langkah bermain “satukan aku”. Guru mengecek pemahaman anak terhadap aturan permainan dengan bertanya. Anak-anak memberikan jawaban bahwa sudah paham dan memberikan isyarat menganggukkan kepala. Setelah itu, Guru memulai permainan “satukan aku”.

Saat melakukan kegiatan permainan ini anak-anak begitu antusias berlari mengambil kepingan geometri dan saling berdiskusi menyusun kepingan geometri menjadi bentuk orang. Namun, Srl, Cn, dan Iksn hanya diam saat gilirannya untuk maju mengambil kepingan geometrinya. Selain itu, Iksn mendorong teman yang ada di depannya hingga terjatuh. Selain itu, En dan Amr mengambil dua bagian seharusnya hanya satu bagian. Ada anak yang menangis yaitu Crl karena teman di belakangnya tidak mengikutnya. Crl tidak mau kelompoknya kalah. Akhirnya saat diminta untuk bermain lagi Crl tidak mau.

Selama permainan berlangsung, guru memberikan semangat kepada anak dan memberikan sedikit arahan kepada anak ketika waktu gilirannya maju namun anak hanya diam. Anak begitu antusias dan sangat menikmati kegiatan permainan yang diberikan oleh gurunya. Anak-anak meminta guru untuk mengulangi

permainannya lagi. Gurupun memberikan kesempatan pada anak untuk mengulangi mainannya sebanyak 2 kali.

Selesai melakukan permainan, guru mengajak anak masuk ke dalam kelas. Anak diminta minum terlebih dahulu. Selesai minum, guru melanjutkan dengan menjelaskan kegiatan yang selanjutnya yaitu menulis kata: kepala, kaki, tangan, dan membuat bingkai foto dari sedotan. Karena hari ini ada ekstra melukis, ada satu kegiatan yang belum terselesaikan. Anak-anak mengambil buku gambar dan pastel. Anak-anak kemudian berjalan menuju pendopo.

2) Pelaksanaan Siklus I tindakan 2

Anak melakukan kegiatan baris berbaris di pendopo. Anak diminta untuk duduk berbanjar sesuai dengan kelompok tempat duduk sewaktu di kelas. Guru memberi tahu anak akan melakukan sebuah permainan “carilah aku”. Guru membagi anak sesuai dengan barisan anak yang sudah ada. Selanjutnya, guru menjelaskan bagaimana cara bermain dan aturan yang ada dalam permainan. Guru juga menambahkan aturan permainan untuk tidak mendorong temannya. Guru juga memberikan contoh bagaimana cara bermain. Permainan yang dilakukan hari ini adalah permainan “cari aku”. Anak mengambil gambar alat kebersihan tubuh kemudian diletakkan di kotak yang sudah disediakan. Anak yang sudah mengambil gambar kembali ke barisan yang paling belakang dan anak yang berada di depan maju mengambil gambar dan begitu seterusnya.

Hari ini RHN juga sudah mau mengikuti kegiatan permainan yang dilakukan. Selama permainan berlangsung anak-anak sudah bisa mentaati peraturan untuk mengambil satu gambar setiap pengambilan. Anak juga sudah bisa maju sesuai dengan urutannya. Namun, masih ada beberapa anak yang harus diingatkan untuk

segera maju mengambil gambar dan ada beberapa anak yang begitu menikmati permainan hingga maju kedepan lagi untuk mengambil gambar. Kemudian guru meminta anak itu untuk kembali ke tempat semula. Anak merasa senang dan meminta untuk mengulangi permainnya lagi. Permainan diulang satu kali lagi.

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak untuk duduk dan *menstonjorkan* kakinya. Guru kemudian bertanya tentang perasaan yang dirasakan anak selama melakukan kegiatan permainan “carilah aku” dan mengajak anak berdiskusi tentang permainan yang telah dilakukan dan memeriksa apakah gambar yang diambil termasuk alat kebersihan tubuh atau bukan. Anak-anak memberikan tepuk tangan pada kelompok yang semua gambarnya benar. Ada satu kelompok yang masih yang belum benar ‘mengambilnya. Ada dua gambar yang bukan alat kebersihan tubuh yaitu gambar kuas dan gambar tas sekolah.

3) Pelaksanaan Siklus I tindakan 3

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah permainan “atas bawah”. Guru membagi anak dalam tiga kelompok sesuai dengan tempat kelompok tempat duduk anak. Setelah itu, guru memberikan contoh cara memainkan permainan dan setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempraktikkan permainan. Saat permainan berlangsung, masih ada beberapa anak yang belum mematuhi peraturan. Di kelompok 3, Iksn memindahkan Sn ke belakang karena tidak mau dekat dengan Sn.

Saat bola di tangan Sn bola tidak dioperkan teman depannya namun oleh Sn dilemparkan ke depan. Di putaran kedua, Sn memindahkan bolanya hanya di sentuhkan ke kepala temannya dan langsung diberikan ke anak paling depan. En dan Amr bermain sendiri didalam kelas. Namun, guru mengajak En dan Amr

bermain di pendopo. En dan Amr langsung menepati barisan paling belakang. Amr menerima bola kemudian langsung memindahkan bola kedepannya yaitu kepada En. Namun belum sempat En mengoper ke depannya, Sn langsung merebutnya dan diberikan ke depannya. Saat merebut bolanya, En langsung bicara ketidak sukaan pada Sn. Sn kemudian meminta maaf kepada En. Sn kemudian meminta En untuk maju ke depan. Saat En, pindah ke depan Amr tidak mau En pindah. Amr memutuskan untuk maju ke depan Sn.

Di Kelompok 1 bola dipindah-pindahkan ke depannya namun karena bola langsung direbut Khr langsung mengoperkan bola ke Fz yang seharusnya melemparkannya kepada Tv. Kemudian Khr lari ke belakang untuk meminta bola pada Ar namun oleh Ar tidak diberikan. Ar tetap mengoperkan bola ke anak yang didepannya. Setelah permainan selesai guru melakukan evaluasi terhadap permainan yang telah dilakukan.

Di kelompok 2 permainan dapat berlangsung sesuai dengan dengan aturan dan anak fokus sehingga siap menerima bola. Anak-anak saling menyemangati temannya untuk memindahkan bola secara cepat dan sesuai dengan urutannya. Hal itu terlihat ketika anak di depan memberikan semangat dengan berkata “ayo, ayo, ayo “. Ketika sampai di depan, anak berteriak hore sambil tertawa dan berjingkrak-jingkrak.

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak masuk ke dalam kelas dengan berbaris sesuai dengan kelompoknya. Guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang permainan yang telah dilakukan bersama-sama. Setelah melakukan diskusi, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Kegiatan

selanjutnya yaitu menggunting gambar kemudian diurutkan dari paling kecil-besar, dan menghitung jumlah gambar yang tersedia.

c. Observasi pasca Siklus I

Proses pembelajaran selama Siklus I dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir berjalan sesuai dengan rencana. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, semua anak sudah menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek kerja sama. Setelah diberikan tindakan, anak sudah terlihat dapat menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama. Selain itu, peningkatan kerja sama juga terlihat setelah diberikan tindakan. Ketika anak diminta untuk membersihkan kelas, beberapa anak sudah mau bersama-sama membersihkan kelas dengan menyapu. Selain itu, terlihat juga beberapa anak yang memotivasi temannya dengan memberikan semangat kepada kelompoknya untuk segera mengoperkan bola agar sampai ke depan, bermain bersama teman secara kooperatif yang terlihat saat kegiatan bermain bebas, dan membereskan alat-alat kegiatan setelah digunakan.

Hal tersebut dapat mengalami peningkatan karena adanya pembelajaran dengan permainan kooperatif. Permainan kooperatif memberikan kesempatan pada anak untuk menyelesaikan tugas secara bersama-sama sehingga anak-anak dapat merasakan bahwa tugas yang dikerjakan secara bersama-sama akan cepat selesai. Selain itu, permainan kooperatif juga dapat membuat anak menjadi lebih akrab dengan teman-temannya. Hal itu terlihat ketika anak saling berinteraksi satu sama lain saat mengerjakan tugas kelompok yang telah diberikan oleh guru,

Pengamatan terhadap kerja sama anak kelas B3 dilakukan selama 1 minggu saat dilakukan tindakan pada tanggal 31 Juli sampai 2 Agustus 2017 dan tiga hari

setelah dilakukan tindakan yaitu dimulai dari tanggal 3 Juli 2017 hingga 5 Agustus 2017. Dari data pengamatan yang dilakukan diperoleh data pada tabel 4.

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat pada Siklus I bahwa jumlah anak yang memiliki kemampuan kerjasama dengan kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak dengan presentase 4,35%, ada 7 anak yang mulai berkembang dengan persentase 30,43%, ada 12 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 52,17%, dan ada 3 anak yang sudah berkembang sangat baik dengan persentase 13,04 %.

Tabel 4. Hasil Observasi Kerja Sama Anak pada Siklus I

| No | Nama | Pertemuan | | | Jumlah | Peluang | Persentase | Kriteria |
|----|------|-----------|---|---|--------|---------|------------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | | |
| 1 | ISN | 2 | 2 | 3 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 2 | ADN | 2 | 3 | 2 | 7 | 12 | 58,33% | BSH |
| 3 | AFN | 1 | 1 | 1 | 3 | 12 | 25 % | BB |
| 4 | RHN | 2 | 3 | 2 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 5 | VNK | 2 | 3 | 3 | 8 | 12 | 66,67 % | BSH |
| 6 | DN | 3 | 4 | 3 | 10 | 12 | 83,33 % | BSB |
| 7 | CRL | 2 | 2 | 3 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 8 | ARD | 2 | 2 | 2 | 6 | 12 | 50 % | BSH |
| 9 | PT | 1 | 2 | 2 | 5 | 12 | 41,67 % | MB |
| 10 | NRM | 2 | 2 | 2 | 6 | 12 | 50 % | MB |
| 11 | CN | 2 | 2 | 3 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 12 | EN | 2 | 3 | 2 | 7 | 12 | 58,33% | BSH |
| 13 | AM | 1 | 2 | 2 | 5 | 12 | 41,67 % | MB |
| 14 | SN | 2 | 2 | 2 | 6 | 12 | 50 % | MB |
| 15 | IKSN | 1 | 2 | 2 | 5 | 12 | 41,67 % | MB |
| 16 | BGS | 2 | 2 | 3 | 7 | 12 | 58,33% | BSH |
| 17 | AR | 2 | 3 | 2 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 18 | TV | 3 | 3 | 4 | 10 | 12 | 83,33 % | BSB |
| 19 | SRL | 2 | 2 | 2 | 6 | 12 | 50 % | MB |
| 20 | SLS | 2 | 3 | 3 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 21 | AY | 1 | 2 | 3 | 6 | 12 | 50 % | MB |
| 22 | FZ | 3 | 3 | 3 | 9 | 12 | 75 % | BSB |
| 23 | KH | 2 | 3 | 2 | 7 | 12 | 58,33% | BSH |

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerja Sama Anak pada Siklus I

| No | Kriteria | Jumlah Anak | Persentase |
|----|---------------------------|-------------|------------|
| 1 | Berkembang sangat baik | 3 | 13, 04 % |
| 2 | Berkembang sesuai harapan | 12 | 52, 17 % |
| 3 | Mulai berkembang | 7 | 30, 43 % |
| 4 | Belum berkembang | 1 | 4, 35 % |

Berdasarkan tabel 5 diperoleh data bahwa anak yang masuk kriteria BB sejumlah 1 anak. Kemudian anak dengan kriteria MB sejumlah 7 anak. Sedangkan anak dengan kriteria BSH dan BSB sejumlah 15 anak. Dari data tersebut menunjukkan jika tindakan pada Siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 80% dari seluruh jumlah anak masuk pada kriteria BSH. Persentase rekapitulasi kerjasama anak berdasarkan data diatas dapat dilihat pada tabel 5.

c. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk merefleksi penelitian pada Siklus sebelumnya apakah sudah mencapai indikator keberhasilan atau belum. Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru ada akhir Siklus I, anak B3 TK Pembina Kecamatan Sanden belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% dari jumlah anak kelas B3. Hal itu, dapat dilihat pada Tabel 3 bahwa jumlah anak yang memiliki kemampuan kerja sama dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya mencapai 65,21 %. Dengan demikian target minimal dari indikator keberhasilan pada anak 80%. Oleh karena itu, perlu adanya refleksi untuk mengatasi kendala pada Siklus tersebut. Kendala-kendala yang diperoleh pada Siklus I antara lain:

- 1) Anak-anak yang belum menunjukkan kerja sama tergabung dalam satu kelompok.

- 2) Banyak anak yang kurang fokus saat guru memberikan penjelasan.
- 3) Anak masih merasa kesulitan saat memainkan salah satu permainan yang dicontohkan.

Dari kendala-kendala tersebut peneliti berdiskusi dengan guru untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun diskusi yang dilakukan peneliti dan guru sebagai berikut:

- 1) Kelompok dibagi oleh guru. Guru membagi kelompok berdasarkan heterogenitas yang ada di dalam kelas. Saputra & Rudyanto (2005: 56) berpendapat bahwa pengelompokan heterogenitas merupakan ciri khas yang menonjol dari metode pembelajaran kooperatif. Pembagian anak dengan mencampurkan anak yang sudah menunjukkan kemampuan kerja sama lebih dan belum sehingga anak yang memiliki kemampuan lebih dapat membagikan pengetahuan dan kemampuannya kepada anak yang lain
- 2) Mengajak anak-anak untuk menyanyikan yel-yel dan melakukan tepuk-tepuk pemusat konsentrasi sebelum kegiatan. Adapun strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengelola anak dalam sebuah kelompok yaitu saat akan memberikan penjelasan pada anak jangan tunggu anak untuk “siap”. Sebaliknya, langsung mulai saja dengan sebuah nyanyian, permainan jari, *game*, atau bahkan cerita. Seelfeldt & Wasik (2008: 184) berpendapat menggunakan suara rendah dan tenang membuat anak-anak ingin tahu apa yang terjadi, sehingga anak akan datang untuk mendengarkan.
- 3) Mengganti dua permainan yang dirasa masih sulit dimainkan oleh anak yaitu ketika anak melakukan perpindahan dari anak satu ke anak yang satunya masih bingung dan harus diberitahu oleh guru. Selain itu, penggantian

permainan dapat menambah variasi permainan sehingga membuat anak ingin tahu permainan apa yang akan dilakukan.

2. Pelaksanaan Siklus II

A. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I, guru dan peneliti menyiapkan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian bersama dengan guru yang sesuai dengan Rencana Kegiatan Mingguan yang telah ditetapkan.
- 2) Menyiapkan lembar observasi kerjasama anak.
- 3) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk melakukan tindakan.
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi untuk kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Pelaksanaan Siklus II tindakan 1

Guru mengajak anak membuat bola dari keras koran. Setelah itu, guru mengajak anak bermain lempar-lemparan bola di pendopo. Guru membagi anak dalam 3 kelompok. Selanjutnya, guru bersama anak bernyanyi ada bola dan bergerak sesuai dengan syair dan melakukan beberapa tepukan. Anak berbaris berhadapan. Guru melakukan tepuk satu, tepuk dua, dan tung jadi patung. Setelah anak sudah tenang, guru memberi penjelasan bahwa permainan ini sama seperti dulu yaitu memindahkan bola ke teman belakangnya. Jika bola sudah sampai paling belakang dan seterusnya. Guru juga memberi tahu anak untuk tidak melemparkan bola kedepan namun diberikan kepada teman yang ada di depan atau belakangnya sesuai dengan urutannya. Selain itu, guru juga menjelaskan

bahwa sekarang permainan di tandingkan dan ada variasinya yaitu bola tidak hanya dipindahkan lewat atas namun juga dipindahkan dari samping.”

Guru memberikan contoh pada anak bagaimana cara memindahkan bolanya. Selain itu, guru memberikan setiap kelompok untuk mencoba memainkannya. Setelah itu, baru dilakukan bersama-sama dengan hitungan 1, 2, 3 mulai. Anak-anak sudah bisa melakukan permainannya. Anak-anak merasa sangat senang memainkan permainnya. Setiap kelompok saling beradu kecepatan. Saat pemindahan bola, anak memberikan motivasi pada teman “ ayo, ayo sambil berjingkrak-jingkrak. Setelah bola sampai ketujuan, semua kelompok bersorak horee, tertawa, dan berjingkrak-jingkrak. Selain itu, terlihat ada peningkatan yang ditunjukkan oleh Iksn. Iksn sudah mau bergerak tidak hanya diam. Iksn sudah bisa menerima bola walaupun kadang melamun sehingga kadang telat menerima bola.

Anak-anak sudah bisa melakukan permainan ini dan dapat berkerjasama dengan teman sekelompoknya. Anak meminta untuk mengulangi permainan lagi. Kemudian, guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengulang permainan beberapa kali dan di lombakan sehingga anak-anak begitu bersemangat untuk memperoleh juara. Guru memberikan tos pada kelompok yang juara. Selain itu, guru juga memberikan semangat dan motivasi selama kegiatan permainan berlangsung dengan bertepuk tangan dan bersorak ayo, ayo, ayo dan memberi aba-aba diberikan kedepannya, diberikan kedepannya, diberikan kedepannya hingga selesai”. Permainan disudahi ketika anak-anak sudah merasa lelah dan meminta untuk menyudahi permainnya.

Selesai permainan, anak masuk ke dalam kelas. Guru melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan kemudian menjelaskan kegiatan

selanjutnya. Kegiatan selanjutnya yaitu menyusun huruf bola dan menempelkan angka pada gambar bola. Saat kegiatan menyusun huruf, ada beberapa anak yang tidak dipotong-potong tulisnya langsung di tempelkan.

2) Pelaksanaan Siklus II tindakan 2

Guru mengajak anak keluar menuju pendopo. Guru mengajak anak membuat lingkaran dengan cara bergendongan tangan antara anak satu dengan anak yang lainnya. Anak di minta untuk bernyanyi “lingkaran besar lingkaran kecil” dan anak membuat bentuk lingkaran sesuai dengan syairnya. Kemudian guru mengajak anak melakukan tepuk 1, tepuk 2, tepuk 3 dan tepuk konsentrasi. Selanjutnya, guru menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan yang akan dilakukan. Permainan kali ini, anak diminta untuk berputar sesuai dengan irama tepuk tangan guru dan mendengarkan aba-aba yang diberikan oleh guru. Sn belum mematuhi peraturan yaitu berputar mendahului temannya. Guru kemudian berkata kepada anak-anak, “anak-anak jika kalian tidak mematuhi peraturan maka akan diberi hadiah yaitu bernyanyi di tengah lingkaran”.

Anak-anak sudah bisa mengikuti putaran sesuai dengan irama. Selain itu, anak juga mengingatkan temannya yang belum sesuai dengan urutan atau mendahului temannya saat berputar. Guru memberikan aba-aba untuk mencari teman 2 sambil mengangkat tangan dengan menunjukkan dua jari. Anak-anak berlarian membuat kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru meminta anak untuk membuat lingkaran lagi. Guru meminta anak untuk melakukan permainan lagi namun jumlah teman yang di cari diganti dengan 3. Permainan dilakukan hingga menemukan kelompok dengan jumlah anggotanya 4 anak. Dn menghitung kelompoknya masih kurang, kemudian mengajak anak yang lain untuk

bergabung ke dalam kelompoknya. Begitu juga dengan anak-anak yang lainnya mencari teman.

Ketika anak sudah memiliki kelompok dengan jumlah anggotanya 4, guru meminta anak untuk membuat lingkaran. Guru meminta anak untuk membuat lingkaran kecil dengan kelompoknya. Setelah membuat lingkaran dan bergandenganan tangan dengan kelompok kecilnya, anak diminta untuk berpindah tempat dengan berputar. Anak terlihat saling berkompromi untuk melakukan gerakan berpindah tempat. Setelah anak dapat berpindah anak melakukan gerakan sendiri membuat lingkaran kecil dan lingkaran besar sambil tertawa dengan teman-temannya. Selesai bermain di pendopo, anak masuk ke dalam kelas. Guru mengajak berdiskusi sebentar tentang permainan yang telah dilakukan dan mengerjakan kegiatan yang selanjutnya.

3) Pelaksanaan Siklus II tindakan 3

Anak-anak berdoa sebelum kegiatan. Selesai berdoa, guru menjelaskan pada anak bahwa akan mendapatkan sesuatu. Anak-anak mendapatkan lintingan kertas. Setiap anak mendapat 1 lintingan. Guru memberi tahu pada anak untuk membuka lintingan yang diberikan jika sudah diminta oleh guru. Anak-anak menyetujui permintaan guru. Kemudian, guru membagikan lintingan yang telah dibuat kepada anak-anak. Ada beberapa anak yang meraba-raba kertasnya dan mengamati kertas yang diberikan oleh guru.

Ketika semua anak sudah mendapat *lintingan*, anak diminta untuk membentuk lingkaran dan membuka *lintingan* yang diperolehnya. Anak-anak begitu penasaran dengan apa yang ada di dalam *lintingan*. Guru menyebutkan warna merah. Anak yang mendapat warna merah untuk mengangkat kertasnya dan

dilanjutkan dengan warna orange, dan coklat. Ketika anak sudah mengetahui warna kertas yang dimilikinya, guru mengajak anak untuk melakukan tepuk-tepuk untuk mengembalikan fokus anak. Setelah itu, guru meminta anak untuk berjalan melingkar sesuai dengan irama tepukan guru. Guru memberi aba untuk mencari teman. Anak diminta untuk mencari teman yang memiliki kertas berwarna yang sama. Merah dengan merah, orange dengan orange, dan coklat dengan coklat.

Anak berlarian mencari pasangannya dengan bertanya pada temannya kertas yang dimilikinya sambil menunjukkan kertas lipat yang dibawa. Saat mencari teman sesuai warna kertas ada satu anak Amr yang salah memasuki kelompok kemudian oleh Ark diantar ke kelompoknya. Anak sangat senang sehingga permainan di ulang sebanyak dua kali. Selanjutnya, setelah menemukan kelompok, anak duduk dengan kelompoknya dan mengerjakan tugas kelompok yaitu mengelompokkan gambar alat lukis dan bukan alat lukis.

Saat melakukan kegiatan kelompok ini, anak terlihat saling berkompromi dengan teman sekelompoknya. Terlihat anak yang saling berbagi tugas misalnya: ada yang mengelem, ada yang mengambilkan gambar, dan ada yang menunjukkan dimana gambar harus ditempelkan. Setelah kegiatan selesai, anak-anak saling membantu untuk mengembalikan lem-lem dan serbet yang telah digunakan. Anak-anak yang sudah selesai pertama maju dengan kelompoknya dan di foto.

4) Observasi Pasca Siklus II

Pada kegiatan yang dilakukan selama Siklus I berjalan dengan lancar. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan menunjukan adanya peningkatan dalam kemampuan kerja sama. Pengamatan dilakukan selama 1 minggu saat diberikan tindakan dan setelah Siklus II selesai dilaksanakan. Pelaksanaan

observasi dilaksanakan selama pembelajaran di sekolah berlangsung dari mulai sekolah sampai pulang sekolah.

Anak terlihat sudah bisa menyelesaikan tugas kelompok bersama-sama. Hali itu terlihat saat anak melakukan permainan, anak sudah bisa menaati aturan, saling berkompromi saat menyelesaikan tugas yang diberikan. Anak juga terlihat sudah mau bertanggung jawab membersihkan kelas bersama-sama dengan mengambil sampah, menyapu, dan mengembalikan alat-alat tulis yang terjatuh di bawah meja. Anak-anak lebih memperhatikan saat diberikan penjelasan dari guru bagaimana cara melakukan kegiatan permainan dan anak dapat melakukan kegiatan permainan sesuai dengan aturan yang telah diberikan dan anak merasa senang saat melakukan permainan tersebut.

Saat permainan berlangsung, banyak anak yang tertawa lepas saat memainkan permainan, dan saling memotivasi temannya untuk bergerak menyelesaikan permainan. Selain itu, anak juga sudah dapat menyelesaikan tugas kelompok bersama-sama. Anak saling berkompromi untuk menyelesaikan tugas kelompok. Anak memberikan bantuan kepada anak yang belum bisa dalam kelompoknya. Tindakan dihentikan karena hasil pengamatan sudah menunjukkan indikator keberhasilan lebih dari 80% dari seluruh jumlah anak kelas B3.

Pencapaian indikator kerja sama anak pada Siklus II lebih baik dari Siklus I. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar anak sudah bisa menyelesaikan tugas kelompok bersama-sama. Bahkan sudah terlihat anak saling berkompromi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, anak juga memberikan motivasi pada anak yang lainnya dalam satu kelompok mejanya untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Anak yang dulu hanya melihat anak

lain bermain ketika beristirahat, kini anak mulai ikut dalam permainan bersama temannya. Anak juga sudah bisa mengantri saat masuk kelas dan pulang. Namun, masih ada satu anak yang masih harus diberikan penanganan yang khusus. Ada masih ada yang harus diingatkan oleh guru.

Tabel 6. Hasil Obsevasi Kerja Sama Anak Pada Siklus II

| No | Nama | Pertemuan | | | Jumlah | Peluang | persentase | Kriteria |
|----|------|-----------|---|---|--------|---------|------------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | | | | |
| 1 | ISN | 4 | 3 | 3 | 10 | 12 | 83,33 % | BSB |
| 2 | ADN | 3 | 4 | 4 | 11 | 12 | 91,67 % | BSB |
| 3 | AFN | 1 | 1 | 1 | 6 | 12 | 25 % | BB |
| 4 | RHN | 3 | 3 | 3 | 9 | 12 | 75% | BSH |
| 5 | VNK | 4 | 3 | 4 | 11 | 12 | 91,67 % | BSB |
| 6 | DN | 4 | 4 | 4 | 12 | 12 | 100 % | BSB |
| 7 | CRL | 4 | 3 | 4 | 11 | 12 | 91,67 % | BSB |
| 8 | ARD | 4 | 3 | 3 | 10 | 12 | 83,33 % | BSB |
| 9 | PT | 2 | 3 | 2 | 7 | 12 | 58,33% | BSH |
| 10 | NRM | 3 | 2 | 3 | 8 | 12 | 66,67 % | BSH |
| 11 | CN | 3 | 3 | 4 | 10 | 12 | 83,33 % | BSB |
| 12 | EN | 3 | 3 | 3 | 9 | 12 | 75 % | BSH |
| 13 | AM | 3 | 2 | 2 | 7 | 12 | 58,33 % | MB |
| 14 | SN | 2 | 3 | 3 | 8 | 12 | 66,67 % | BSH |
| 15 | IKSN | 2 | 2 | 2 | 6 | 12 | 50 % | MB |
| 16 | BGS | 3 | 3 | 3 | 9 | 12 | 75 % | BSH |
| 17 | AR | 2 | 3 | 3 | 8 | 12 | 66,67 % | BSH |
| 18 | TV | 4 | 3 | 4 | 11 | 12 | 91,67 % | BSB |
| 19 | SRL | 3 | 2 | 2 | 7 | 12 | 58,33 % | BSH |
| 20 | SLS | 3 | 3 | 4 | 10 | 12 | 83,33 % | BSB |
| 21 | AY | 2 | 3 | 3 | 8 | 12 | 66,67 % | BSH |
| 22 | FZ | 3 | 3 | 4 | 10 | 12 | 91,67 % | BSB |
| 23 | KH | 3 | 3 | 2 | 8 | 12 | 66,67% | BSH |

Berdasarkan tabel 6 diperoleh data bahwa anak yang masuk kriteria Belum Berkembang (BB) sejumlah 1 anak. Kemudian anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sejumlah 2 anak. Sedangkan anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 20 anak. Dari data tersebut menunjukkan jika tindakan pada Siklus II sudah mencapai

indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 80% dari seluruh jumlah anak masuk pada kriteria BSH. Persentase rekapitulasi kerjasama anak berdasarkan data diatas dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerja Sama Anak pada Siklus II

| No | Kriteria | Jumlah Anak | Presentase |
|----|---------------------------|-------------|------------|
| 1 | Berkembang sangat baik | 10 | 43,48 % |
| 2 | Berkembang sesuai harapan | 10 | 43,48 % |
| 3 | Mulai berkembang | 2 | 8,7 % |
| 4 | Belum berkembang | 1 | 4,35 % |

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat kerjasama anak pada Siklus I yang memiliki kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak dengan presentase 4,35%, ada 2 anak yang mulai berkembang dengan persentase 8,7 %, ada 10 anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 43,48 %, dan ada 10 anak yang sudah berkembang sangat baik dengan persentase 43,48 %.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh guru dan peneliti untuk menilai hasil tindakan yang yang dilakukan selama proses Siklus II terhadap kerja sama anak. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kooperatif untuk meningkatkan kerja sama anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 8. Rekapitulasi Data Kerja Sama Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

| No | Kriteria | Pra tindakan | | Siklus I | | Siklus II | |
|----|---------------------------|--------------|------------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | Frekuensi | Presentase | Frekuensi | Persentase | frekuensi | Persentase |
| 1 | Berkembang sangat baik | 0 | 0 | 3 | 13,04% | 10 | 43,48 % |
| 2 | Berkembang sesuai harapan | 7 | 30,43 % | 12 | 52,17% | 10 | 43,48% |
| 3 | Mulai berkembang | 12 | 52,17 % | 7 | 30,43% | 2 | 8,7 % |
| 4 | Belum berkembang | 4 | 17,39 % | 1 | 4,35 % | 1 | 4,35 % |

Berdasarkan Tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa kerja sama anak sebelum tindakan yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 0 anak dengan persentase 0%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak dengan persentase 30,43%, kriteria mulai berkembang sebanyak 12 anak dengan persentase 52,17%, belum berkembang sebanyak 4 anak dengan persentase 17,39 %.

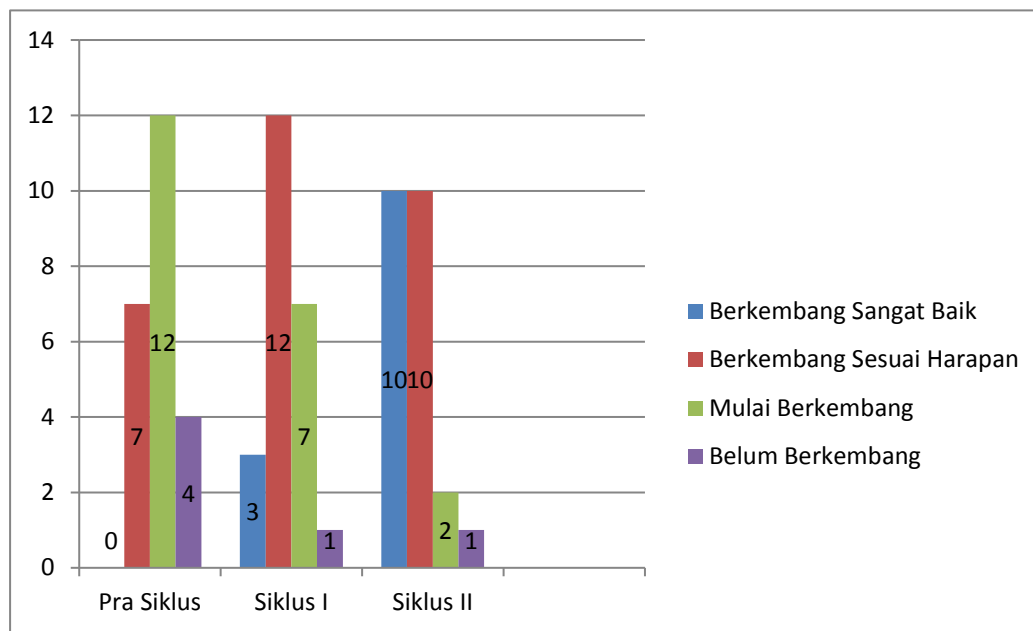
Pada Siklus I pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 3 anak dengan persentase 13,04%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 12 anak dengan persentase 52,17%, kriteria mulai berkembang sebanyak 7 anak dengan persentase 30,43%, kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 4,35%.

Pada Siklus II yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 10 anak dengan persentase 43,48%, berkembang sesuai harapan sebanyak 10 anak dengan persentase 43,48%, kriteria mulai berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 4,35%, dan kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 4,35%. Data pada tabel rekapitulasi kerja sama anak sebelum tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dijelaskan melalui gambar 2 di bawah ini :

Gambar 2. Grafik Persentase Peningkatan Kerja Sama Anak Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan Gambar 2 pada halaman 85, terlihat adanya suatu peningkatan kerja sama anak. Pada saat pra tindakan terlihat anak yang berkembang sesuai harapan hanya 12 anak. Di Siklus I, terdapat peningkatan menjadi 15 anak dan pasca Siklus II sebanyak 20 anak. Hasil yang dicapai pada

Siklus II ini menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian karena sudah mencapai indikator keberhasilan.



Gambar 2. Grafik Persentase Peningkatan Kerja Sama Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

D. Pembahasan

Hasil observasi pra tindakan yang dilakukan menunjukkan bahwa anak B3 TK Pembina Kecamatan Sanden masih kurang menunjukkan kemampuan kerjasama. Hal itu terlihat ketika anak belum bisa antri, anak masih berebut mainan dan alat tulis, anak masih bermain sendiri, anak belum menyelesaikan tugas kelompok, anak belum mau membersihkan kelas, dan anak belum mentaati aturan bersama. Hasil pra tindakan menunjukkan bahwa pencapaian kerja sama anak dalam kriteria berkembang sangat baik belum ada, berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak, mulai berkembang sebanyak 12 anak, dan belum berkembang ada 4 anak.

Dari permasalahan tersebut, peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan perbaikan dengan membuat tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti

dan guru bersepakat memberi tindakan dengan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan kelompok yang dilakukan yaitu melalui permainan kooperatif. Permainan yang digunakan adalah lengkapi aku, cocokan aku, dan atas bawah. Anak bermain dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal itu dapat terlihat ketika anak saling berkompromi saat menyusun letak bentuk geometri untuk menjadi bentuk orang. Setiap anak memperoleh kesempatan untuk bergiliran mengambil gambar yang sesuai dengan jenisnya. Hal itu sesuai dengan pendapat Jahja (2013: 193) anak-anak bermain dalam sebuah kelompok yang terorganisasi dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan setiap anak memiliki peranan sendiri-sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan Siklus I sudah terdapat peningkatan namun belum optimal. Perubahan perilaku yang nampak antara lain: anak dapat bermain bersama dengan teman, dapat menyelesaikan tugas bersama. Hal itu sesuai dengan pendapat Hartanti (2005: 15) yang menyatakan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan, dan mengontrol emosi. Walaupun masih ada beberapa anak yang kurang perhatian saat guru menyampaikan cara dan aturan permainan.

Selama pemberian tindakan Siklus I, anak masih terlihat bingung dengan permainan yang dilakukan, sehingga membuat tindakan diulang beberapa kali. Pada Siklus I pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 3 anak dengan persentase 13,04%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 12 anak dengan persentase 52,17%, kriteria mulai berkembang sebanyak 7 anak dengan

persentase 30,43%, kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 4,35%.

Berdasarkan Siklus sebelumnya, peneliti melanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, guru dan peneliti melakukan perubahan tindakan berdasarkan refleksi pada Siklus I. Beberapa perubahan tindakan yang dilakukan guru antara lain: 1) Kelompok dibagi oleh guru karena terdapat anak-anak yang belum menunjukkan kerja sama tergabung menjadi satu kelompok, 2) guru mengajak anak untuk melakukan tepuk dan bernyanyi untuk memfokuskan anak karena pada Siklus I banyak anak yang kurang fokus saat guru memberikan penjelasan, dan 3) Menganti dua permainan yang dirasa masih sulit dimainkan oleh anak yaitu ketika anak melakukan perpindahan dari anak satu ke anak yang satunya masih bingung dan harus diberitahu oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kooperatif menunjukan bahwa anak telah menunjukkan kemampuan mereka dalam berkerjasama seperti bisa mengejar bersama tugas kelompok yang diberikan oleh guru, mentaati aturan bersama, bermain bersama teman-teman, dan memotivasi temannya yang belum menyelesaikan tugasnya. Hal itu sesuai dengan pendapat Landy (dalam Susanto, 2015: 169) bahwa perkembangan perilaku sosial anak pada usia 4-6 tahun yaitu pada anak usia ini tampak bermain dengan permainan yang terorganisir dan bekerjasama dengan aturan-aturan tertentu menjadi lebih umum. Hal itu juga dipertegas oleh Beaty (2013: 133) bahwa permainan mendorong interaksi sosial. Anak-anak belajar bagaimana menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, mengambil giliran, bekerja sama, dan berbagi.

Pelaksanaan pada Siklus II, anak sudah mulai menanati peraturan dengan mengoperkan bola sesuai dengan urutan. Hal itu juga terlihat ada salah satu anak Khr yang akan mengambil bola tidak sesuai dengan urutannya namun oleh temannya tidak diberikan karena belum urutnya. Melalui bermain kooperatif mampu melatih anak untuk mentaati aturan dan mau bergiliran untuk melakukan kegiatan. Hal itu sesuai pendapat dari Hartanti (2005: 104-105) permainan dapat membantu anak untuk berkerjasama (tolong menolong, saling berbagi, dan bergiliran dalam segala hal). Anak juga sudah terlihat saling komunikasi saat permainan cari teman. Anak-anak saling bertanya tentang warna kertas sambil menunjukkan kertas yang dimilikinya untuk mencari kelompoknya. Anak terlihat bahagia ketika sudah menemukan kelompoknya.

Anak juga sudah mampu memberikan motivasi kepada temannya saat anak bermain estafet bola, masing-masing anak dalam satu kelompok saling memotivasi untuk segera memberikan bola kepada teman sekelompoknya supaya kelompoknya memenangkan permainan tersebut. Selain itu, beberapa anak mencoba mengingatkan teman yang ada di dekatnya untuk bermain sesuai dengan aturan yang telah disampaikan. dan juga membantu temannya yang belum bisa mengerjakan tugas yang diberikan. Hal itu sesuai dengan pendapat Susanto (2005: 183) bahwa kerjasama yaitu sikap mau kerja sama dengan kelompok

Anak begitu antusias saat melakukan kegiatan permainan. Hal itu terlihat ketika anak selalu meminta guru untuk mengulangi permainan yang diberikan. Senyuman dan tawa menghiiasi wajah anak-anak saat permainan dilakukan. Selain itu, anak juga terlihat saling berkompromi saat terjadi masalah dengan temannya dalam sebuah permainan kooperatif sehingga anak belajar bahwa sikap yang

dilakukannya tidak diterima atau diterima oleh temannya. Permainan kooperatif menuntut anak saling berinteraksi untuk menyelesaikan tujuan permainan. Permainan kooperatif tidak dapat diselesaikan secara individu. Hal itu sesuai dengan Daniel Barlyne (dalam Santrock, 2007: 217) yang berpendapat bahwa fungsi permainan adalah sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan eksplorasi yang anak semua miliki.

Guru juga memberikan *reward* berupa *tos* yaitu menepukan telapak tangan guru dengan telapak tangan anak, senyuman, dan acungan jempol. Selain itu, guru juga memberikan pujian pada anak yang dapat menyelesaikan tugas bersama. Pemberian *reward* diberikan sebagai pengukukuh agar anak termotivasi untuk mengulangi perbuatan positif yang telah dilakukannya. Pemberian *reward* memberikan semangat pada anak dalam melaksanakan tugas bersama. Anak merasa senang ketika apa yang dilakukan diapresiasi dengan baik sehingga anak akan mengulangi perbuatan tersebut. Hal itu sesuai dengan pendapat Thorndike (dalam Seeleft & Wasiir, 2008: 185) menghipotesiskan bahwa setiap perilaku yang diikuti oleh hadiah atau penguat akan diulang, setiap perilaku yang tidak diberi hadiah atau diperkuat akan surut.

Berdasarkan pemaparan diatas diketahui bahwa kemampuan kerja sama di kelompok B di TK Pembina Kecamatan Sanden dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif. Meningkatnya kemampuan kerja sama anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan jumlah anak dengan kriteria sesuai harapan sebesar 30,43% pada perlaksanaan Siklus I meningkat sebesar 65,21% dan pada pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 86,96%. Hal itu menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat melatih kemampuan kerja sama

anak yaitu : dapat menyelesaikan tugas bersama, menaati aturan bersama, bermain bersama teman, dan memotivasi membantu teman. Penelitian dianggap berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan sehingga penelitian dihentikan.

E. Temuan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang meningkatkan kerja sama melalui permainan kooperatif terdapat sebuah temuan penelitian yaitu saat kegiatan permainan kooperatif berlangsung anak-anak merasa senang yang di tunjukan dengan tersenyum dan tertawa. Hal itu membuktikan bahwa fungsi permainan menurut Berlyne (dalam Santrock, 2007: 217) sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan yang anak semua miliki. Selain itu, dalam permainan kooperatif anak mulai dapat melakukan kegiatan secara terorganisir. Hal itu sesuai dengan pendapat Landy (dalam Susanto, 2015: 169) menggambarkan perkembangan perilaku sosial pada anak usia 4-6 tahun yaitu anak pada usia ini tampak bermain dengan permainan yang terorganisir dan bekerjasama dengan aturan-aturan tertentu menjadi lebih umum terjadi.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B pada kelas B3 di TK Pembina Kecamatan Saden ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Jumlah guru yang tidak sesuai dengan jumlah murid. Pada kelas B3 ini tidak ada guru pendamping sehingga kadang peneliti ikut membantu mengkondisikan anak.

2. Ada permainan yang masih belum bisa dilakukan oleh anak. Anak masih bingung saat melakukan perpindahan dari anak satu ke anak yang lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan kemampuan kerja sama anak dapat ditingkatkan melalui proses permainan kooperatif. Permainan yang digunakan yaitu “atas bawah, satukan aku, lengkapi aku, cari teman, dan roda berputar”. Permainan kooperatif dilakukan dengan beberapa langkah yaitu (1) guru membagi anak dalam beberapa kelompok, (2) guru mengkondisikan anak dengan memberikan yel-yel, (3) guru menjelaskan cara dan aturan permainan, (4) anak melakukan permainan, (5) guru memberikan *reward* bagi kelompok yang berhasil dan memberikan motivasi bagi kelompok yang belum selesai, (6) guru melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil data observasi pada aspek tanggung jawab, interaksi dan komunikasi pada setiap siklus mengalami peningkatan. Sebelum adanya tindakan, jumlah anak yang memiliki kemampuan kerja sama dengan kriteria baik sebesar 30, 43%. Pada pelaksanaan Siklus I menjadi 65,21% dan pada pelaksanaan Siklus II meningkat menjadi 86,96%.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian ini, permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Mengacu dari temuan tersebut, permainan kooperatif bisa menjadi alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak di TK. Guru sebaiknya menggunakan permainan kooperatif dalam pembelajaran karena memberikan kesempatan anak

untuk belajar berkerjasama dan berinteraksi dengan temannya. Hubungan dengan orang lain salah satunya kemampuan kerjasama sangat dibutuhkan untuk kehidupan bermasyarakat.

C. Saran

1. Bagi guru

- a. Dalam pembelajaran sosial emosial, khusunya kemampuan kerja sama guru dapat memberikan permainan kooperatif.
- b. Guru mempertimbangkan permainan yang sesuai dengan anak
- c. Guru dapat beinovasi untuk mengkondisikan anak.

2. Bagi sekolah

Sekolah sebaiknya meyediakan buku tentang permainan kooperatif sehingga dapat memberikan referensi pada guru untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan.

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya dapat memilih permainan kooperatif yang sesuai dengan kemampuan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Anning Angela, Cullen Joy, Fleer Marilyn (2009). *Early Childhood Education Society & Culture*. London: Sage Publications Ltd.
- Beaty, J.J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Penerjemah: Arif Rakhman. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Berk, E. L. (2012). *Development throught the lifespan: dari prenatal sampai remaja*. Penerjemah: Daryatno. Yogyakarta: Pustaka PelajarFamilia.
- Hartanti, S. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ismail, A. (2006). *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Izzaty, R.E dkk. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: Uny Press.
- Jahja, Y. (2013). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Johnson, D. W, dkk. (2010). *Colaborative learning: strategi pembelajaran untuk sukses bersama*. Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Allen, K.E &Marotz, L.R. (2010). *Profil perkembangan anak: prakelahiran hingga usia 12 tahun*. Alih Bahasa: Valentino. Jakarta: Indeks.
- Kurniasih, I. (2009) . *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Edukasia
- Lie, A. (2002). *Cooperative learning: mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Madya, S. (2007). *Teori dan praktik penelitian tindakan kelas (action research)*. Bandung: Alfabeta.
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Penerjemah: Suci Romadhona & Apri Widiastuti. Jakarta: Indeks.

- Muhyidin, dkk.(2014). *Ensiklopedi pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Insan madani.
- Musfiroh, T dkk. (2007). *Afiliasi & resolusi konflik*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nugraha, A dan Rachmawati, Y. (2005). *Metode pengembangan sosial emosional*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Nurani, Y.S. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Indeks.
- Papalia, D.E, Feldman Ruth D, Martorell Gabriela. (2014). *Menyelami perkembangan manusia*. Penerjemah : Fitriana Wuri Herarti. Jakarta: Salemba HumanikaPersada.
- Pica, R. (2012). *Bermaian-permainan pengembang karakter anak-anak*. Jakarta: PT.INDEKS.
- Poerwanti, E & Widodo, N. (2005). *Perkembangan peserta didik*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rachmawati, Y & Kurniati, E. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rasyid H, Mansyur, & Suratno. (2012). *Assesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock J.W, (2007). *Pekembangan anak*. Penerjemah: Mila Rachmawati & Anna Kuswati. Jakarta: Erlangga.
- Santrock.J.W. (2011). *Masa pekembangan anak*. Penerjemah: Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni. Jakarta: Salemba Humanika.
- Seefeldt, C. & Wasik, B.A. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. Penerjemah: Pius Nasar. Jakarta: Indels. (Edisi asli diterbitkan tahun 2006 oleh Pearson Education Inc.Upper Saddle River, New Jersey).
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Susanto, A. (2015). *Bimbingan & konseling di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng.
- Syaodih, E. (2005). *Bimbingan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Thomas Keenan & Subhadra Evans. (2010). *An introduction to child develoment*. London: SAGE.
- Yamin, M & Sabri, J. (2013). *Panduan PAUD (pendidikan anak usia dini)*. Jakarta: Referensi.
- Yoni, A. dkk. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Saputra, Y.M. & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Yusuf, S. (2007). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zulkifli. (2012). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Rosdakarya.

Lampiran 1. Rubrik Penilaian dan Instrumen Observasi

Tabel . Rubrik Penilaian Kemampuan Kerja Sama

| Aspek | Indikator | Deskripsi | Skor |
|----------------|-----------------------------|---|------|
| Tanggung jawab | Menyelesaikan tugas bersama | Jika anak dapat menyelesaikan tugas bersama sampai selesai dengan benar dan cepat | 4 |
| | | Jika anak dapat menyelesaikan tugas sampai selesai dengan benar | 3 |
| | | Jika anak dapat menyelesaikan tugas namun masih dibantu guru | 2 |
| | | Jika anak belum dapat menyelesaikan tugasnya | 1 |
| | Mentaati aturan | Jika anak dapat mentaati aturan dan mengingatkan teman untuk mentaati aturan | 4 |
| | | Jika anak dapat mentaati aturan | 3 |
| | | Jika anak dapat mentaati aturan namun perlu bantuan | 2 |
| | | Jika anak belum dapat mentaati aturan | 1 |
| Interaksi | Bermain bersama teman | Jika anak dapat bermain bersama teman dengan memulai percakapan dengan anak lain | 4 |
| | | Jika anak dapat bermain bersama teman | 3 |
| | | Jika anak dapat bermain bersama teman namun masih dibujuk guru | 2 |
| | | Jika anak belum dapat bermain bersama teman-temannya | 1 |
| Komunikasi | Memotivasi teman | Jika anak dapat memberi memotivasi pada temannya dengan menyiapkan | 4 |
| | | Jika anak dapat memberi motivasi pada temannya (misalnya: ayo ayo semangat) | 3 |
| | | Jika anak dapat memberi motivasi pada temannya namun masih dipandu guru | 2 |
| | | Jika anak belum dapat bermain dengan teman yang lainnya | 1 |

Lembar Instrumen Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal :

Observer :

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | | | | | |
| 2 | ADN | | | | | |
| 3 | AFN | | | | | |
| 4 | RHN | | | | | |
| 5 | VK | | | | | |
| 6 | DN | | | | | |
| 7 | CRL | | | | | |
| 8 | ARD | | | | | |
| 9 | PT | | | | | |
| 10 | NRM | | | | | |
| 11 | CN | | | | | |
| 12 | EN | | | | | |
| 13 | AMR | | | | | |
| 14 | SN | | | | | |
| 15 | IKSN | | | | | |
| 16 | BGS | | | | | |
| 17 | AR | | | | | |
| 18 | TV | | | | | |
| 19 | SRL | | | | | |
| 20 | SLS | | | | | |
| 21 | AY | | | | | |
| 22 | FZ | | | | | |
| 23 | KHR | | | | | |

Lampiran 2. Hasil Observasi Pra Tindakan

Lembar Penilaian Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal : 24 Juli 2015

Observer : Naniek

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | | | ✓ | 2 |
| 2 | ADN | | | ✓ | | 1 |
| 3 | AFN | | | | | 0 |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 5 | VK | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 6 | DN | ✓ | | | ✓ | 2 |
| 7 | CRL | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 8 | ARD | | ✓ | | | 1 |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | | | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 12 | EN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 13 | AMR | | | ✓ | | 1 |
| 14 | SN | | | ✓ | | 1 |
| 15 | IKSN | | | ✓ | | 1 |
| 16 | BGS | | ✓ | | | 1 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 18 | TV | ✓ | ✓ | ✓ | | 2 |
| 19 | SRL | | | ✓ | | 1 |
| 20 | SLS | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 21 | AY | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 22 | FZ | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 23 | KHR | | | ✓ | ✓ | 2 |

Lembar Penilaian Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal : 25 Juli 2015

Observer :Naniek

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|---------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelaskan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 2 | ADN | | | ✓ | | 1 |
| 3 | AFN | | | | | |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 5 | VK | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 7 | CRL | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 8 | ARD | ✓ | | | ✓ | 2 |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | | | ✓ | | 1 |
| 11 | CN | ✓ | | | ✓ | 2 |
| 12 | EN | | | ✓ | | 1 |
| 13 | AMR | | | ✓ | | 1 |
| 14 | SN | | | ✓ | | 1 |
| 15 | IKSN | | | ✓ | | 1 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 18 | TV | | | ✓ | | 1 |
| 19 | SRL | | | ✓ | | 1 |
| 20 | SLS | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 21 | AY | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 22 | FZ | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 23 | KHR | | | ✓ | ✓ | 2 |

Lembar Penilaian Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal : 26 Juli 2015

Observer :Naniek

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|---------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelaskan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | | | | 1 |
| 2 | ADN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 3 | AFN | | | | | |
| 4 | RHN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 5 | VK | ✓ | | ✓ | ✓ | 2 |
| 6 | DN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 7 | CRL | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 8 | ARD | | | | | |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 12 | EN | | | ✓ | | 1 |
| 13 | AMR | | | ✓ | | 1 |
| 14 | SN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 15 | IKSN | | | ✓ | | 1 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 17 | AR | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 18 | TV | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 19 | SRL | | | ✓ | | 1 |
| 20 | SLS | ✓ | | ✓ | | 1 |
| 21 | AY | | | ✓ | | 1 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 23 | KHR | | | ✓ | | 1 |

Lembar Penilaian Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal : 27 Juli 2015

Observer :Naniek

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|---------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelaskan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 2 | ADN | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 3 | AFN | | | | | 0 |
| 4 | RHN | | | ✓ | | 1 |
| 5 | VK | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 6 | DN | | ✓ | | ✓ | 2 |
| 7 | CRL | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 8 | ARD | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 12 | EN | | | ✓ | | 1 |
| 13 | AMR | | | | | |
| 14 | SN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 15 | IKSN | | | | | 0 |
| 16 | BGS | | ✓ | | ✓ | 2 |
| 17 | AR | ✓ | | | | 1 |
| 18 | TV | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 19 | SRL | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 20 | SLS | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 21 | AY | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 22 | FZ | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 23 | KHR | ✓ | | ✓ | | 2 |

Lembar Penilaian Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal : 27 Juli 2015

Observer :Naniek

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi | Komunikasi | Jml |
|----|------|-----------------------------|-----------------|-----------------------|------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | Bermain bersama teman | Memotivasi | |
| 1 | ISN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 2 | ADN | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 5 | VK | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 7 | CRL | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 8 | ARD | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 12 | EN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 13 | AMR | | | ✓ | | 1 |
| 14 | SN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 15 | IKSN | | | ✓ | | 1 |
| 16 | BGS | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 18 | TV | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 19 | SRL | | | ✓ | | 1 |
| 20 | SLS | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 21 | AY | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 23 | KHR | | ✓ | ✓ | | 2 |

Lembar Penilaian Observasi Kerjasama Pra Tindakan Anak B3 TK Pembina
Kecamatan Sanden Bantul

Tanggal : 28 Juli 2015

Observer :Naniek

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi | Komunikasi | Jml |
|----|------|-----------------------------|-----------------|-----------------------|------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | Bermain bersama teman | Memotivasi | |
| 1 | ISN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 2 | ADN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 3 | AFN | | | | | 0 |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 5 | VK | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 6 | DN | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 7 | CRL | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 8 | ARD | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 12 | EN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 13 | AMR | | | ✓ | | 1 |
| 14 | SN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 15 | IKSN | | | ✓ | | 1 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 18 | TV | ✓ | | ✓ | ✓ | 2 |
| 19 | SRL | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 20 | SLS | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 21 | AY | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 23 | KHR | | | ✓ | | 2 |

Lampiran 3. Hasil Observasi Siklus I

Lembar Penilaian Kemampuan Kerja Sama Anak Siklus I

Tanggal : 3 Agustus 2017

Observer : Naniek,Ika, dan Rinda

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi | Komunikasi | Jml |
|----|------|---------------------------|-----------------|-----------------------|------------|-----|
| | | Menyelaskan tugas bersama | Mentaati aturan | Bermain bersama teman | Memotivasi | |
| 1 | ISN | ✓ | | | ✓ | 2 |
| 2 | ADN | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 5 | VK | | ✓ | | ✓ | 2 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 7 | CRL | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 8 | ARD | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 9 | PT | | | ✓ | | 1 |
| 10 | NRM | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | | ✓ | | ✓ | 2 |
| 12 | EN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 13 | AMR | | | ✓ | | 1 |
| 14 | SN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 15 | IKSN | | | ✓ | | 1 |
| 16 | BGS | | ✓ | | ✓ | 2 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 18 | TV | ✓ | | ✓ | ✓ | 2 |
| 19 | SRL | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 20 | SLS | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 21 | AY | | | ✓ | | 1 |
| 22 | FZ | | ✓ | ✓ | ✓ | 3 |
| 23 | KHR | ✓ | | ✓ | | 2 |

Lembar Penilaian Kemampuan Kerja Sama Anak Siklus I

Tanggal : 4 Agustus 2017

Observer : Naniek dan Ika

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|-------------------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan Bersama | | | |
| 1 | ISN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 2 | ADN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | | ✓ | ✓ | ✓ | 3 |
| 5 | VK | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 7 | CRL | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 8 | ARD | ✓ | | | ✓ | 2 |
| 9 | PT | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 10 | NRM | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 12 | EN | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 13 | AMR | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 14 | SN | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 15 | IKSN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 18 | TV | | ✓ | ✓ | ✓ | 3 |
| 19 | SRL | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 20 | SLS | | ✓ | ✓ | ✓ | 3 |
| 21 | AY | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 23 | KHR | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |

Lembar Penilaian Kemampuan Kerja Sama Anak Siklus I

Tanggal : 5 Agustus 2017

Observer : Nanik dan Rinda

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 2 | ADN | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 5 | VK | ✓ | | ✓ | ✓ | 2 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 7 | CRL | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 8 | ARD | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 9 | PT | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 10 | NRM | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 12 | EN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 13 | AMR | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 14 | SN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 15 | IKSN | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | | | 2 |
| 18 | TV | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 3 |
| 19 | SRL | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 20 | SLS | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 21 | AY | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 22 | FZ | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 23 | KHR | | ✓ | ✓ | | 2 |

Lampiran 4. Hasil Observasi Siklus II

Lembar Penilaian Kemampuan Kerja Sama Anak Siklus II

Tanggal : 10 Agustus 2017

Observer : Naniek dan Novi

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 2 | ADN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 5 | VK | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 7 | CRL | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 8 | ARD | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 9 | PT | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 10 | NRM | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 12 | EN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 13 | AMR | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 14 | SN | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 15 | IKSN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 17 | AR | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 18 | TV | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 19 | SRL | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 20 | SLS | ✓ | ✓ | ✓ | | 2 |
| 21 | AY | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 23 | KHR | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |

Lembar Penilaian Kemampuan Kerja Sama Anak Siklus II

Tanggal : 11 Agustus 2017

Observer : Naniek, Rinda, dan Novi

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 2 | ADN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 5 | VK | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 7 | CRL | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 8 | ARD | ✓ | ✓ | | ✓ | 3 |
| 9 | PT | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |
| 10 | NRM | | ✓ | ✓ | | 3 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 12 | EN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 13 | AMR | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 14 | SN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 15 | IKSN | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 18 | TV | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 19 | SRL | | ✓ | ✓ | | 2 |
| 20 | SLS | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 21 | AY | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 23 | KHR | ✓ | | ✓ | ✓ | 3 |

Lembar Penilaian Kemampuan Kerja Sama Anak Siklus II

Tanggal : 12 Agustus 2017

Observer : Naniek, Rinda, dan Novi

| No | Nama | Tanggung Jawab | | Interaksi Bermain bersama teman | Komunikasi Memotivasi | Jml |
|----|------|-----------------------------------|--------------------|--|--------------------------|-----|
| | | Menyelesaikan tugas bersama | Mentaati aturan | | | |
| 1 | ISN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 2 | ADN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 3 | AFN | | | ✓ | | 1 |
| 4 | RHN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 5 | VK | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 6 | DN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 7 | CRL | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 8 | ARD | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 9 | PT | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 10 | NRM | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 11 | CN | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 12 | EN | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 13 | AMR | ✓ | | ✓ | | 2 |
| 14 | SN | ✓ | ✓ | ✓ | | 4 |
| 15 | IKSN | ✓ | | ✓ | | 3 |
| 16 | BGS | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 17 | AR | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 18 | TV | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 19 | SRL | | | ✓ | ✓ | 2 |
| 20 | SLS | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 21 | AY | ✓ | ✓ | ✓ | | 3 |
| 22 | FZ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 23 | KHR | ✓ | ✓ | | | 2 |

Lampiran 5. Dokumentasi Selama Tindakan di TK Pembina Kec. Sanden

| | |
|--|---|
|  <p>Anak belum mau membersihkan kelas padahal sudah diberikan kardus untuk membuang sampahnya</p> |  <p>Masih ada kelompok yang belum mengembalikan alat yang digunakan bersama</p> |
|  <p>Guru sedang menjelaskan langkah dan aturan bermain</p> |  <p>Anak sedang melakukan permainan “lengkapi aku”</p> |
|  <p>Anak sedang mencari gambar kebersihan tubuh</p> |  <p>Anak sedang bermain permainan”atas bawah”</p> |



Anak bermain permainan “atas bawah”



Anak bermain permainan “roda berputar”



Anak menemukan pasangan sesuai dengan warna kertas



Anak sedang mencari kelompok



Anak sedang mengelompokkan alat lukis dan bukan dengan di tempel di kertas yang sudah disiapkan



Anak sedang menyelesaikan tugas kelompok menyusun puzzle angka



Anak sedang membantu membereskan balok dan membuang sampah



Anak sedang bermain balok bersama



Anak sedang melakukan kegiatan meronce



Anak sedang membersihkan kelas



Anak bermain naik kereta-keretaan saat jam istirahat



Anak membersihkan kelas

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Juli/2

Kelompok/ Jumlah anak :B/23

Hari/Tanggal :Senin/ 31 Juli 2017

Tema/Subtema :Diri Sendiri/Panca indra

| Muatan Pembelajaran | Tujuan | Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran | Alat dan bahan | Rencana Penilaian |
|--|--|---|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan beribadah (NAM 3.1; 4.1) - Mengenali emosi diri dan orang lain (SE 3.13; 4.13) - Mengenal anggota badan (KOG 3.3; 4.3, FM 3.3. 4.3) - Mengenal karya dan aktivitas seni (SN 3.15; 4. 15) - Keaksaraan (BHS 3.12; 4.12) - Bahasa reseptif (BHS 3.10; 4.10) | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat berdoa sebelum belajar - Dapat bermain dengan anak lain dalam suatu permainan - Dapat mengungkapkan pendapat - Dapat membuat karya seni berupa bingkai - Dapat menulis kata - Dapat mengenal bentuk-bentuk geometri | <p>A. Kegiatan Penyambutan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP penyambutan <p>B. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Upacara bendera - SOP Pembukaan - Berdoa sebelum kegiatan (NAM 3.1; 4.1) <p>C. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi anak dalam kelompok - Guru menjelaskan langkah permainan yang akan dilakukan <p>KEGIATAN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak bermain “satukan aku” (SE 3.13; 4.13, KOG 3.3; 4.3) <p>KEGIATAN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat bingkai foto dari sedotan (SN 3.15;4.15) <p>KEGIATAN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meniru kata mata, kaki, tangan (FM 3.3 ;4.3, BHS 3.12; 4.12) | <p>Bentuk-bentuk geometri</p> <p>Kardus, sedotan, lem</p> <p>LKA</p> | |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | D. Istirahat - SOP istirahat E. Penutup - Tanya jawab yang telah dilaksanakan - Bercerita (BHS 3.10; 4.10) - Berdoa, salam, pulang | | |
|--|--|---|--|--|

Mengetahui,
Kepala Sekolah



S.Pd

Guru Kelas

Ariyanta, S.Pd

Sanden, 31 Juli 2017

Peneliti

Naniek Nurhayati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Agustus/2

Kelompok/ Jumlah anak :B/23

Hari/Tanggal :Selasa/ 1 Agustus 2017

Tema/Subtema : Diri sendiri/ panca indra

| Muatan Pembelajaran | Tujuan | Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran | Alat dan bahan | Rencana Penilaian |
|---|---|---|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal anggota tubuh (3.3; 4.3) - Kegiatan beribadah (NAM 3.1; 4.1) - Mengenali emosi diri dan orang lain (SE 3.13; 4.13) - Mengenal anggota badan (FM 3.3. 4.3) - Mengenal karya dan aktivitas seni (SN 3.15; 4. 15) - Keaksaraan (BHS 3.12; 4.12) - | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat melakukan gerakan tubuh untuk melatih motorik halus dan motorik kasar - Dapat bekerjasama dengan teman dalam sebuah permainan - Dapat meniru tulisan dan mengenal huruf - Dapat membuat sebuah karya | <p>A. Kegiatan Penyambutan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP penyambutan <p>B. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP Pembukaan - Baris berbaris (FM 3.3: 4.3) - Berdoa sebelum kegiatan (NAM 3,1; 4.1) <p>C. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagi anak dalam kelompok - Guru menjelaskan langkah permainan yang akan dilakukan <p>KEGIATAN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain “atas bawah” (SE 3.13. 4.13) <p>KEGIATAN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menulis huruf “bola” (BHS 3.12; 4.12) <p>KEGIATAN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melukis (SN 3.15: 4.15) <p>D. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP istirahat | <p>Bola</p> <p>Pensil, kertas, dan pengapus</p> <p>Kertas dan pastel</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | E. Penutup - Bernyanyi - Recalling - Berdoa , salam, pulang | | |
|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelas

Ariyanta
Ariyanta, S.Pd

Sanden, 1 Agustus 2017

Peneliti

Naniek Nurhayati
Naniek Nurhayati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Agustus/2

Kelompok/ Jumlah anak :B/23

Hari/Tanggal :Rabu/ 2 Agustus 2017

Tema/Subtema :Diri sendiri/panca indra

| Muatan Pembelajaran | Tujuan | Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran | Alat dan bahan | Rencana Penilaian |
|--|--|---|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan beribadah (NAM 3.1; 4.1) - Mengenali emosi diri dan orang lain (SE 3.13; 4.13) - Mengenal anggota badan untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar (FM 3.3. 4.3) - Mengenal karya dan aktivitas seni (SN 3.10; 4. 15) - Bahasa ekspresif (BHS 3.11; 4.11) - Mengenal benda-benda disekitar nya (3.6; 4.6) | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat berdoa sebelum belajar - Dapat bergerak sesuai dengan irama - Dapat bermain dan bekerjasama dengan teman - Dapat menghitung jumlah alat kebersihan - Dapat mengerti cara hidup sehat (membersihkan tubuhnya sendiri) - Dapat mengurutkan gambar sesuai dengan ukurannya | <p>A. Kegiatan Penyambutan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP penyambutan <p>B. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Senam (FM 3.3; 3.4) - SOP Pembukaan - Berdoa sebelum kegiatan (NAM 3.1;/4.1) <p>C. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dibagi dalam kelompok - Anak dan guru melakukan tanya jawab tentang alat-alat kebersihan tubuh (BHS 3.11; 4.11) <p>KEGIATAN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain “ carilah aku” (SE 3.13; 4.13) <p>KEGIATAN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung jumlah gambar alat kebersihan (K 3.6; 4.6) - <p>KEGIATAN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengunting, mengurutkan gambar dari | <p>Tape dan kaset</p> <p>Gambar alat-alat kebersihan dan gambar pengecoh LKA</p> <p>Gambar sabun kecil</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|--------------|--|
| | | paling kecil ke besar (FM 3.3; 3.4, K 3.6; 4.6) | sampai besar | |
| | | D. Istirahat - SOP istirahat | | |
| | | E. Penutup - Tanya jawab kegiatan yang sudah dilaksanakan - Menyanyikan tepuk panca indra (Sn 3.15; 4.15) - Berdoa, salam, pulang | | |

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Suparti, S.Pd

Guru Kelas

Ariyanta, S.Pd

Sanden, 2 Agustus 2017

Peneliti

Naniék Nurhayati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Agustus/3

Kelompok/ Jumlah anak :B/23

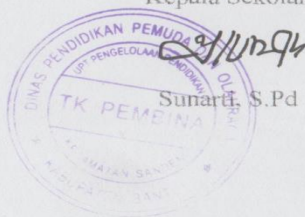
Hari/Tanggal :Senin/ 7 Agustus 2017

Tema/Subtema :Diri sendiri/ hobby

| Muatan Pembelajaran | Tujuan | Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran | Alat dan bahan | Rencana Penilaian |
|---|--|---|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan beribadah (NAM 3.1; 4.1) - Mengenali emosi diri dan orang lain (SE 3.13; 4.13) - Mengenal anggota badan untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar (FM 3.3. 4.3) - Mengenal karya dan aktivitas seni (SN 3.15; 4. 15) - Bahasa ekspresif (BHS 3.11; 4.11) - Mengenal benda-benda disekitar nya (K3.6; 4.6) | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat berdoa sesuai dengan agamanya - Dapat mengungkapkan pendapat secara verbal - Dapat melakukan gerakan tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar - Dapat bekerjasama dengan teman dalam sebuah permainan - Dapat menghitung angka - Dapat bertanggung jawab mengembalikan mainan yang telah dipakai | <p>A. Kegiatan Penyambutan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP penyambutan <p>B. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP pembukaan - Upacara bendera <p>C. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan (NAM 3.1; 4.1) - Guru melakukan tanya jawab tentang bola (BHS 3.11; 4.11) - Anak dibagi ke dalam kelompok - <p>KEGIATAN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membentuk bola dari kertas koran, melemparkan bola ke dalam keranjang (FM 3.3; 4.3) <p>KEGIATAN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain “atas bawah” (SE 3.13; 4.13) <p>KEGIATAN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun angka 1-10 (K3.6; 4.6) | <p>Bendera merah putih</p> <p>Kertas koran, keranjang</p> <p>Bola</p> <p>Angka 1-10, lem, kertas</p> | |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | D. Istirahat - SOP istirahat | | |
| | | E. Penutup - Membersihkan kelas (SE 3.6; 4.6) - Bernyanyi (SN 3.15; 4.15) - Recalling - Berdoa, salam, pulang | Sapu, tempat sampah Lagu mau pulang | |

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sunarti, S.Pd

Guru Kelas

Ariyanta, S.Pd

Sanden, 7 Agustus 2017

Peneliti

Naniek Nurhayati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Agustus/3

Kelompok/ Jumlah anak :B/23

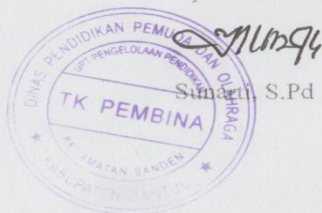
Hari/Tanggal :Selasa/ 8 Agustus 2017

Tema/Subtema :Diri sendiri/ hobby

| Muatan Pembelajaran | Tujuan | Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran | Alat dan bahan | Rencana Penilaian |
|--|---|--|---|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal kegiatan beribadah (NAM 3.1; 4.1) - Mengenal emosi diri dan orang lain (SE 3.13; 4.13) - Mengenal karya dan aktivitas seni (SN 3.15; 4. 15) - Mengenal anggota badan untuk mengembangkan motorik halus dan motorik kasar (FM 3.3. 4.3) - Mengenal benda-benda di sekitarnya (K 3.6; 4.6) | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat berdoa sesuai dengan agamanya - Dapat menggunakan anggota tubuhnya untuk mengembangkan motorik halus dan kasar - Dapat bekerjasama dalam permainan kelompok - Dapat membuat karya seni yang berupa songkok - Dapat mengurutkan berdasarkan pola (A-B-A-B) | <p>A. Kegiatan Penyambutan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP penyambutan <p>B. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP pembukaan - Baris berbaris (FM 3.3; 4.3) <p>C. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan (NAM 3.1; 4.1) - Guru menjelaskan langkah permainan - Guru mengajak anak untuk bermain di pendopo <p>KEGIATAN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain roda berputar (SE 3.13; 4.13) <p>KEGIATAN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat songkok (SN 2.15; 4.15) <p>KEGIATAN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meronce (K 3.6; 4.6) | <p>Kertas karton, kertas lipat, lem, spidol</p> <p>Benang, manik-manik berwarna</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | D. Istirahat - SOP istirahat E. Penutup - Tepuk-tepuk dan bernyanyi - Recalling - Berdoa, salam, pulang | | |
|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Sumarti, S.Pd

Guru Kelas

Ariyanta, S.Pd

Sanden, 8 Agustus 2017

Peneliti

Naniek Nurhayati

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Bulan/Minggu ke : 1/Agustus/3

Kelompok/ Jumlah anak :B/23

Hari/Tanggal :Rabu/ 9 Agustus 2017

Tema/Subtema :Diri sendiri/ hobby

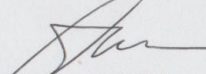
| Muatan Pembelajaran | Tujuan | Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran | Alat dan bahan | Rencana Penilaian |
|---|--|---|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal kegiatan beribadah (NAM 3.1; 4.1) - Mengenal gerakan tubuh untuk mengembangkan motorik halus dan kasar (FM 3.3; 4.3) - Mengenal emosi diri dan orang lain (SE 3.13;4.13) - Sikap estetik (SN 2.4) - Bahasa reseptif (BHS 3.10; 4.10) - Mengenal benda-benda disekitarnya (K 3.6; 4.6) | <ul style="list-style-type: none"> - Dapat terbiasa melakukan kegiatan beribadah - Dapat menggerakkan tubuhnya untuk mengikuti senam - Dapat bekerjasama dengan teman yang lainnya - Dapat membuat karya seni berupa gambar - Dapat mendengarkan ketika guru sedang bercerita - Dapat mengelompokkan benda sesuai jenisnya | <p>A. Kegiatan Penyambutan (15 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP penyambutan <p>B. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP pembukaan - Senam (FM 3.3; 4.3) <p>C. Kegiatan inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dan guru melakukan tanya jawab tentang hobby (melukis) - Guru menjelaskan langkah-langkah permainan <p>KEGIATAN 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain mencari teman (SE 3.13: 4.13) <p>KEGIATAN 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan gambar alat lukis (K 3.6; 4.6) <p>KEGIATAN 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melukis bebas (SN 2.4) <p>D. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> - SOP istirahat | <p>Tape, kaset</p> <p>Kertas lipat</p> <p>Gambar alat lukis dan bukan, kertas manila, lem</p> <p>Buku gambar</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | E. Penutup <ul style="list-style-type: none"> - recalling - bercerita (BHS 3.10; 4.10) - berdoa, salam pulang | | |
|--|--|--|--|--|

Mengetahui,
Kepala Sekolah




Guru Kelas



Ariyanta, S.Pd

Sanden, 9 Agustus 2017

Peneliti


Naniek Nurhayati

Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpun (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas.fip@uny.ac.id

Nomor : 3281 /UN34.11/PL/2017
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

18 Juli 2017

Yth. Kepala Bappeda Kabupaten Bantul
Komplek Parasamya, Jl. R.W. Monginsidi No.1
Kec. Bantul, Kab. Bantul, DIY 55711
Telp. (0274) 367533


Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Naniek Nurhayati
NIM : 13111241045
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PAUD
Alamat : Ngunan-unan, Srigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenalkanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lokasi : TK Pembina Kecamatan Sanden
Subyek : Siswa Kelompok B
Obyek : Kemampuan Kerjasama, Kooperatif
Waktu : 18 Juli - 18 Oktober 2017
Judul : Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Kooperatif di Kelompok B (5-6 tahun) TK Pembina Kecamatan Sanden

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.


Dekan
Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 196009021987021001

Tembusan:
1. Kepala Sekolah TK Pembina Kecamatan Sanden
2. Ketua Jurusan PAUD FIP



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 2535 / S1 / 2017

Menunjuk Surat : Dari : Fakultas Ilmu Pendidikan, Nomor : 3281/UN34.11/PL/2017
Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Tanggal : 18 Juli 2017 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : NANIEK NURHAYATI
P. T / Alamat : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Karangmalang, Yogyakarta
NIP/NIM/No. KTP : 13111241045
Nomor Telp./HP : 089644977714
Tema/Judul Kegiatan : PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI KELOMPOK B (5-6 TAHUN) TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN
Lokasi : TK Pembina Kecamatan Sanden
Waktu : 20 Juli 2017 s/d 31 Oktober 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 20 Juli 2017

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Pengendalian
Penelitian dan Pengembangan u.b.
Kasubid Pengendalian

ANGGIT NUR HIDAYAT, SH, M.AP
NIP: 19780918 199803 1 004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
4. Ka. TK Pembina Kecamatan Sanden
5. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN
ALAMAT: BONGGALAN, SRIGADING, SANDEN, BANTUL, YOGYAKARTA 55763
Telepon: 081328515153 e-mail: sandentkpembina@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUNARTI, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Pembina Kecamatan Sanden

Dengan ini menyatakan

Nama : NANIEK NURHAYATI
NIM : 13111241045
Jurusan/Prodi : PAUD/ PG-PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di TK Pembina Kecamatan Sanden, untuk menyusun skripsi yang berjudul **"Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Permainan Kooperatif di Kelompok B TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN"** pada tanggal 24 Juli – 12 Agustus 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 19 September 2017

Kepala TK Pembina Kec. Sanden

